TWIN PEAKS
EXTANT
JANE THE VIRGIN
GOMORRA
LA SERIE
HEMLOCK GROVE
Rick and Morty
BIG LITTLE LIES
WESTWORLD
THE HANDMAID'S
THE LIVING AND THE DEAD
DEUTSCHLAND 83
IN THE FLESH
BOJACK HORSEMAN
BETTER CALL Saul
THE GET DOWN
MARVEL
JESSICA JONES
NARCOS
THE OA

Osservatorio Tv

Progetto di ricerca indipendente coordinato da Barbara Maio

© 2017 by Rigel Edizioni

00147 Roma, Via dei Lincei n.39

Contact: barbaramaio@osservatoriotv.it

Web Site: http://www.osservatoriotv.it

ISBN 978-88-908180-5-9

Il volume è pubblicato secondo la

Creative Commons Public License

I diritti del progetto appartengono a Barbara Maio. I singoli saggi sono di proprietà dei rispettivi autori. Ogni immagine, video, logo, marchio registrato è del legittimo proprietario.
L'utilizzo degli stessi in questa pubblicazione gratuita ha il solo scopo accademico e didattico.
Osservatorio Tv non è responsabile dei contenuti delle pagine esterne linkate nel testo.
Le traduzioni in italiano di parti non tradotte altrove, sono opera dei rispettivi autori.

Indice

Presentazione di Barbara Maio p.iii
Introduzione di Nikki Stafford p.iv

Better Call Saul (AMC 2015) Chiara Checcaglini p.9
Big Little Lies (HBO 2017) Elisa Rampone p.21
BoJack Horseman (Netflix 2014) Sara Mazzoni p.34
Deutschland 83 (Sundance Tv 2015) Davide Parpinel p.51
Extant (CBS 2014) Oriele Orlando p.67
Gomorra (Sky Atlantic 2015) Eleonora Degrassi p.80
Hemlock Grove (Netflix 2013) Désirée Favero p.94
In The Flesh (BBC 2013) Daniela Pizzuto p.109
Jane The Virgin (The CW 2014) Giada Da Ros p.121
Jessica Jones (Netflix 2015) Barbara Maio p.138
Narcos (Netflix 2016) Giacomo Tagliani p.150
Rick e Morty (Adult Swim 2013) Gianluigi Rossini p.165
The Get Down (HBO 2016) Paola Ceccarelli p.180
The Handmaid's Tale (Hulu 2017) Giada Da Ros p.192
The Living and the Dead (BBC 2016) Lorenzo Manuel D'Anna p.208
The OA (Netflix 2016) Sara Mazzoni p.219
Twin Peaks (Showtime 2017) Doriana Comandè p.233
Westworld (HBO 2016) Giada Da Ros p.257

Presentazione di Barbara Maio

Osservatorio TV 2017

Eccoci qua! Il quinto numero di *Osservatorio Tv* è finalmente online.

Anche quest'anno vi offriamo una ampia panoramica sull'universo tv che evolve in maniera sempre più rapida, offrendo una quantità di show che solo pochi anni fa era impossibile da pensare.

Un po' di numeri: oltre 270 pagine per 18 serie dove gli Stati Uniti la fanno ancora da padrone (14 su 18), più una serie tedesca, una italiana e due britanniche.

Per le serie made in USA, i nuovi network a pagamento o in streaming ormai regnano, con una sola serie trasmessa da uno dei network classici mentre tutte le altre vengono da Netflix, Hulu, HBO & Co.

Il panorama tv è sempre in movimento e al suo quinto anno un progetto come *Osservatorio Tv* sembra sempre più necessario per raccogliere le idee e fare un minimo di chiarezza su ciò che ci troviamo davanti.

Come sempre ringrazio il team di ricercatori che anche quest'anno hanno contribuito con saggi di altissimo livello e ringrazio Nikki Stafford, una delle voci più importanti della critica tv contemporanea, per la sua introduzione al volume.

Chiudo con un ricordo: l'introduzione al primo volume di *Osservatorio Tv* venne scritta da David Lavery che è scomparso lo scorso anno proprio dopo la pubblicazione del volume 2016. Voglio ricordarlo qui poiché con David ho condiviso molte delle mie passioni ed è stata una figura che mi ha sempre appoggiato e guidato nelle mie ricerche. Grazie David!

Buona lettura!

Introduzione
di Nikki Stafford

Introduzione

di Nikki Stafford

Non è un segreto che la televisione che guardiamo oggi sia completamente diversa da quella che guardavamo trenta anni fa. Fino agli anni Ottanta, la maggior parte della televisione non era serializzata, perché l'unico modo di vedere un episodio era guardarlo nel momento in cui veniva trasmesso. Negli anni Ottanta, gli spettatori potevano registrare i programmi televisivi in VHS per la prima volta. Negli anni Novanta, si poteva registrare anche in DVD. All'inizio degli anni Duemila, molte case avevano il DVR che registrava tutti gli episodi di una serie da vedere poi quando si preferiva. E dopo il 2010, molti spettatori avevano sperimentato ogni forma di visione, dall'on demand allo streaming come con su Netflix.

Come guardiamo la televisione in che modo cambia la televisione stessa? Il bingewatching – cioè il guardare più episodi uno dopo l'altro, nello stesso modo in cui leggiamo un romanzo lungo senza fermarci tra capitoli – è divenuto il modo più comune di vedere una serie ed ha avuto come conseguenza che servizi come Netflix hanno cominciato a creare i propri contenuti originali rilasciando tutti gli episodi di una intera stagione nello stesso giorno. Alcuni spettatori continuano in una visione incrementale ma, se lo spettatore non vuole lo spoiler, aspetterà la disponibilità di tutti gli episodi il venerdì per poi vedere l'intera serie nel week end prima che tutti ne parlino il lunedì successivo.

Le serie tv ora tendono ad essere molto serializzate, così invece di avere 13 episodi individuali, una singola stagione di una serie da bingewatching sembra più come un lungo film. Non c'è ormai uno show in Nord America dove l'audience effettui una visione in contemporanea live per discuterne il

giorno successivo (con alcune rare eccezioni come *Game of Thrones* o *The Walking Dead* o *This Is Us*). Invece, con gli spettatori che guardano Netflix, in casa si guardano serie diverse ed episodi diversi, e i famosi discorsi da "macchinetta del caffè" la mattina successiva sono meno relativi alla discussione di un episodio visto da tutti e maggiormente sulla tv in generale e sugli show del passato.

A causa della possibilità di registrare un episodio per poi guardarlo nel momento preferito, non è raro che uno spettatore venga redarguito on line per aver parlato di una svolta particolarmente importante nel plot prima che sia passata almeno una settimana e tutti possano aver avuto modo di vedere l'episodio in questione, una regola non scritta seguita da molti.

È possibile, come alcuni critici tv suggeriscono, che si sia raggiunto il livello di saturazione nelle serie tv. Semplicemente ci sono troppi show al momento perché qualcuno possa guardarli tutti. Nel dicembre 2015 il "New York Times" riferiva che c'erano 409 serie da vedere, numero che mostrava una crescita del 200% solo negli ultimi 6 anni. Questa crescita enorme ha i suo vantaggi e svantaggi. Come critico tv o studioso, si hanno improvvisamente troppi show da seguire per poterli guardare ed analizzare; come spettatore, può essere frustrante scegliere di guardare uno show e non seguirne un altro che magari diventa molto popolare.

Trentacinque anni fa, l'episodio finale di *M*A*S*H* venne seguito live da oltre 105 milioni di spettatori - oggi, questo numero è impossibile da raggiungere, non solo perché molti spettatori lo registrerebbero per vederlo in un altro momento ma anche perché molti altri sarebbero sintonizzati su un altro canale a vedere un altro show senza magari aver seguito la serie quando era trasmessa magari per recuperarla in seguito.

Nonostante tutte queste lamentele su come la tv sia cambiata negativamente, stiamo davvero vivendo una Golden Age. Mai prima d'ora lo storytelling si era fatto così complesso e soddisfacente, la direzione artistica così incredibile, gli attori così di alto calibro. E non importa che tipo di storia si stia guardando: tutti possono trovare in tv qualcosa di proprio gradimento.

L'eclettismo degli show discussi in questo numero di *Osservatorio Tv* dimostra come sia ampia la scelta oggi. Sei interessato all'adattamento di un libro classico? Puoi scegliere tra *Big Little Lies* (adattato dal bestseller di Liane Moriarty), *The Handmaid's Tale* (dal romanzo distopico di Margaret Atwood), o *Westworld* (dal romanzo sci-fi di Michael Crichton). Ognuno di questi adattamenti prende una fonte originale e la adatta parzialmente aggiungendo strati di contenuti a loro volta originali che danno nuovo impulso al materiale di origine.

O forse ti piace viaggiare nel tempo. *Deutschland 83* è ambientato nella Germania del 1983; *The Get Down* esplora le origini dell'hip hop negli anni Settanta; *The Living and the Dead*

torna nell'Inghilterra vittoriana; e *Rick and Morty* salta nel tempo e nello spazio. *BoJack Horseman* fa avanti e dietro tra il giorno d'oggi e i primi anni Novanta. Mentre *Better Call Saul* è ambientato una decina di anni fa. *Westworld* è ambientato nel futuro, mentre parte della storia nella quale si trovano i protagonisti è ambientata nel selvaggio West. *Narcos* esplora la salita al potere di Pablo Escobar dagli anni Settanta ai primi anni Novanta.

Con così tanta scelta disponibile per noi come spettatori, gli showrunners contano sulla nostra conoscenza di altri show per costruire strati di intertestualità in certe serie.

Better Call Saul può esistere in maniera autonoma ma se si è fan del suo predecessore *Breaking Bad*, si noteranno tutte le easter eggs che sprizzano da ogni episodio e che arricchiscono la visione. Poiché gli eventi di *Better Call Saul* portano al primo episodio di *Breaking Bad*, gli spettatori sono sempre in attesa di vedere uno dei loro personaggi preferiti apparire per la prima volta. *Jessica Jones* è uno show di supereroi dell'universo Marvel e pur se possibile guardarlo singolarmente, vi appaiono personaggi già visti nel precedente show Marvel-Netflix *Daredevil,* al contempo presentando Luke Cage che avrà poi il suo personale show sempre su Netflix l'anno successivo. *Twin Peaks: The Return* è stata costruita come una serie autonoma nel 2017 ma ovviamente è una esperienza molto più ricca per i fans della serie originale che andò in onda nel 1990-1991.

Trenta anni fa, la scelta in tv era tra commedie e drammi (con alcune soap opera qua e là). Ora, i generi sembrano essere infiniti. In questo volume sono discussi generi diversi che vanno dalla sci-fi (*Extant* e *Westworld*) all'horror (*Hemlock Grove*, *In the Flesh* e *The Living and the Dead*), mystery/crime (*Gomorra* e *Deutschland 83*), o show come *The OA* e *Twin Peaks* che vanno oltre qualsiasi categorizzazione.

Guardando alla disponibilità di show del 2017 è affascinante vedere come alcuni temi che ora consideriamo normali sarebbero stati rivoluzionari trenta anni fa. Shows come *The Handmaid's Tale*, *Jessica Jones*, *The OA*, *Big Little Lies*, *Jane the Virgin* e *Extant* hanno donne come protagoniste ed esplorano problematiche e storie da un punto di vista femminile.

Le due serie animate analizzate nel volume - *Rick and Morty* e *BoJack Horseman* – sono sicuramente per un pubblico adulto e si avvicinano ad altre serie come *Archer* o *South Park*.

Molti di questi show esplorano tematiche sociali, anche se ambientati in epoche diverse. E serie come *Westworld*, *The Handmaid's Tale*, *The OA*, e *BoJack Horseman* vedono protagonisti narratori poco affidabili, lasciando allo spettatore il compito di ricomporre la storia, facendone una esperienza quasi interattiva.

Molte serie stanno cominciando ad adottare una narrazione non lineare, anche qui lasciando allo spettatore la responsabilità di ricomporlo nella giusta cronologia.

Forse qualcosa viene perso in una visione da bingewatch massiva invece che in una più tradizionale diluita nel tempo. Forse davvero ci sono troppi show tra cui scegliere. Ma preferisco vedere la tv oggi che in qualsiasi altro periodo perché ciò che abbiamo perso in gestibilità lo abbiamo guadagnato in scelta. E se state cercando un nuovo show da bingewatchare, forse questo numero di *Osservatorio Tv* vi potrà dare qualche bella nuova idea.

Capitolo 1

Better Call Saul

di Chiara Checcaglini

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Better Call Saul*

Anno 2015

Stagioni 3 (31 episodi) rinnovata

Network AMC

Creatori Vince Gilligan e Peter Gould

Cast principale

Bob Odenkirk è Jimmy McGill

Jonathan Banks è Mike Ehrmantraut

Rhea Seehorn è Kim Wexler

Patrick Fabian è Howard Hamlin

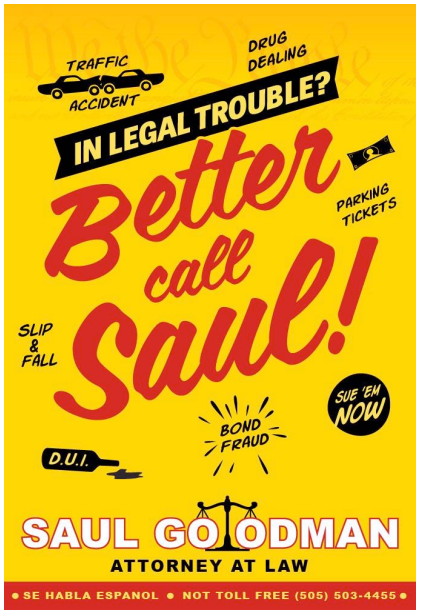
Michael Mando è Nacho Varga

Michael McKean è Chuck McGill

Giancarlo Esposito è Gustavo Fring

Trama

Better Call Saul racconta il percorso che porterà l'avvocato spiantato e di buon cuore Jimmy McGill a diventare l'avvocato subdolo e dalla morale malleabile Saul Goodman, di cui abbiamo già visto il futuro in *Breaking Bad*. Ben prima di incontrare Walter White, nel 2002, Jimmy si barcamena tra la sua natura truffaldina – perlopiù a fin di bene – e i tentativi di avviare una carriera dignitosa, aiutato dall'amica Kim, ostacolato dall'amato/odiato fratello maggiore Chuck, tanto stimato sul lavoro quanto egoista e problematico. La tendenza di Jimmy a cercare scorciatoie da un lato, a sentirsi più vicino alle cause perse dall'altro, lo porta ad aiutare Mike Ehrmentraut, e a trovarsi sempre più pericolosamente vicino a immischiarsi nei traffici della scena criminale di Albuquerque che già conosciamo, i cui retroscena fanno da sfondo alla serie.



Better Call Jimmy

Nel settembre 2013, pochi giorni prima dell'attesissimo finale di serie dell'acclamata *Breaking Bad*, diventa ufficiale la notizia della produzione dello

spin-off incentrato sul personaggio di Saul Goodman, l'avvocato flamboyant e privo di scrupoli che assiste Walter White e Jesse Pinkman nei loro traffici. Artefici di *Better Call Saul* – questo il titolo della serie, che riprende lo slogan pubblicitario dell'avvocato, nonché titolo del primo episodio in cui Saul compare, l'ottavo della seconda stagione – Peter Gould, già sceneggiatore di *Breaking Bad*, e naturalmente Vince Gilligan, ideatore e nume tutelare dell'universo di Walter/Heisenberg. Altri membri della troupe di *Breaking Bad* lavorano a Saul, come la sceneggiatrice Gennifer Hutchison, i registi e sceneggiatori Gordon Smith e Thomas Schnauz, i montatori Skip Macdonald e Kelley Dixon; anche l'iconica ambientazione principale rimane la stessa, la città di Albuquerque, New Mexico, con il suo deserto circostante. La serie, trasmessa da AMC come la precedente, è distribuita anche da Netflix, che possiede i diritti esclusivi in molti paesi al di fuori degli Stati Uniti.

Vista la natura del personaggio di Saul Goodman, l'idea iniziale è quella di un prodotto comedy di mezz'ora, ma presto gli autori si orientano verso un formato più lungo, che permette di maneggiare più agevolmente una quantità di generi, tra legal drama, incursioni drammatiche e comiche, segmenti crime.

Per analizzare *Better Call Saul* è inevitabile fare riferimento anche a *Breaking Bad*, nonostante la serie si regga su storyline autonome e la cui comprensione non dipende obbligatoriamente dalla conoscenza pregressa dei personaggi [1]. Difficile gestire l'eredità di un predecessore così celebrato e ingombrante, in cui il personaggio di Saul, per quanto riuscito e apprezzato, e soggetto a una progressiva complessificazione, rimane principalmente uno strumento di alleggerimento comico tipizzato senza troppa tridimensionalità. La scelta degli autori per la serie incentrata su di lui è dunque quella di cambiare registro e ritmo, allontanandosi dalla narrazione inesorabile e per accumulo di *Breaking Bad*, e ideando un personaggio che appare molto diverso da quello che abbiamo conosciuto.

Dal punto di vista formale e visivo la serie mantiene comunque delle somiglianze con la prima: il gusto per i dialoghi, una gestione della tensione che fa leva sulla lentezza e sull'attesa, il dettaglio significativo apparentemente casuale destinato a

cambiare le carte in tavola molti episodi dopo, la cura visiva, la differenziazione coloristica per sottolineare tempi e spazi diversi, l'esplorazione spaziale. A cambiare è il ritmo complessivo della serie, la relazione tra la lentezza descrittiva e la concitazione inesorabile degli eventi che caratterizzavano la serie precedente. *Better Call Saul* sembra sfidare, a volte, la pazienza e l'attenzione dello spettatore nell'indugiare in trame legali all'apparenza di scarso appeal, come le beghe degli anziani clienti di Jimmy. Eppure episodio dopo episodio diventa evidente la capacità degli autori di usare questi apparenti vuoti di azione per creare un contesto in cui anche le trame apparentemente più insignificanti si caricano di tensione. Si pensi agli ultimi episodi della terza stagione, in cui per volgere a proprio vantaggio una situazione sfavorevole, Jimmy spinge alcune simpatiche vecchiette a isolare e odiare la loro amica coetanea Irene, adorabile personaggio ricorrente della serie. Il risultato è una manciata di sequenze tra le più dolorose e spiacevoli da guardare: la causa è l'incapacità di Jimmy di prevedere le conseguenze delle proprie forzature, e l'avvocato potrà risolvere la situazione solo con ulteriori menzogne a discapito di se stesso, attirando su di sé il disprezzo delle signore.

Prima i personaggi

Uno degli aspetti di *Breaking Bad* che *Better Call Saul* conserva è l'attenzione allo sviluppo dei personaggi, portandola però al livello della struttura del proprio impianto narrativo: *Better Call Saul* è una serie che si fonda sulla commistione tra costruzione di personalità nuove e puntualizzazione di caratteri già noti, talvolta comunque capaci di deviazioni sorprendenti.

Prima di tutto, la serie mette in chiaro come il protagonista che vedremo all'opera sia un personaggio ben lontano dal Saul Goodman che conosciamo, privo dell'aura comico-grottesca che lo circondava. Quando lo incontriamo Jimmy non indossa camicie sgargianti, non si accompagna volontariamente a loschi individui, non ha ciniche battute pronte per ogni evenienza. È un avvocato spiantato e un ex-truffatore (conosciuto come Slippin' Jimmy) che, come ci illustra il flashback dell'episodio 1x03, "Nacho", dopo l'ennesima bravata decide di rigare dritto, per non deludere il fratello che lo tira fuori dai guai; si prende addirittura una laurea in legge per corrispondenza, deciso a seguire le orme del rispettabile Chuck.

Nel presente, Chuck è il socio anziano di un importante studio legale della città, in congedo indefinito a causa di una sua

particolare “condizione”, che definisce “ipersensibilità elettromagnetica”: una malattia forse reale, forse psicosomatica, che lo costringe rinchiuso in una casa priva di qualunque oggetto elettrico o a batteria. Architrave della serie e della definizione della personalità di Jimmy è proprio il legame contraddittorio con il fratello maggiore, che si complica nel corso della serie, ma è fin dai primi episodi improntato a una subordinazione di Jimmy alle esigenze di Chuck, in parte per affetto fraterno, in parte per senso del dovere. Il rapporto familiare è esplorato secondo due direttrici: una principale nel presente, e una nel passato, indagata attraverso flashback non cronologici che illustrano snodi fondamentali del loro rapporto (di norma poi ripresi nel presente dell’episodio corrispondente). Ad esempio, nel flashback di 2x05, “Rebecca”, scopriamo che Chuck è stato sposato con una violinista, in quello di 3x05, “Chicanery” (“Imbroglio”), che i suoi problemi con l’elettricità sono cominciati dopo il divorzio, elemento che serve a contestualizzare alcune azioni successive di Jimmy atte a screditare Chuck agli occhi della corte, durante il processo che lo riguarda. Altri flashback illustrano meglio la vita precedente di Jimmy, i suoi imbrogli e, soprattutto, la sua amicizia fraterna con il partner-in-crime Marco, che è sempre rimasto a Cicero, Illinois, città di origine dei McGill.

Chuck è il fratello ingombrante e perfettamente inquadrato, che nella vita ha fatto solo scelte giuste e lineari, ma è anche un campione di schadenfreude e passivo-aggressività: le innumerevoli volte in cui Jimmy sbaglia, fallisce o si mette nei guai, Chuck gode nel potersi porre paternalisticamente al di sopra di Jimmy, fargli la predica e pontificare sul suo destino di guastatore che non può che far soffrire le persone che ha intorno.

Nonostante l’equilibrismo a volte opportunistico di Jimmy, la sua atavica tendenza a mentire, la sua ossessione per piegare le regole e i problemi che scaturiscono dai suoi sotterfugi sconsiderati, la serie fa di tutto, riuscendoci, affinché Chuck risulti il villain, certamente meno minaccioso dei nemici *bigger than life* che popolavano *Breaking Bad* ma di gran lunga più realistico: un antagonista esistenziale, che usa meschinità varie e l’arma del ricatto morale per nutrire il proprio ego e rafforzare le mura delle proprie ordinate convinzioni. Il tutto si scontra però con l’instabilità psicofisica di Chuck, da lui

continuamente negata o sminuita, e che pure rimane lì a sottolineare che la sua stessa esistenza è fallace, ipocrita, che non basta l'appiglio della sacralità della legge per far funzionare le cose.

Così, *Better Call Saul* esce subito dai confini riduttivi del legal drama e si configura come un conflitto tra ordine e disordine, tra l'imposizione normativa di limiti regolatori e la possibilità di attraversare creativamente questi stessi limiti. Nel corso della serie questo conflitto si piega sempre più a indagare le sfumature del bene e del male, nella loro forma più quotidiana e credibile: il ricorso al sotterfugio per Jimmy è spesso finalizzato a un vantaggio per gli altri oltre che per se stesso; il ricorso al sotterfugio per Chuck cova invece nel rancore e nella malafede, ed è tutto volto a dimostrare l'infallibilità della sua analisi e della sua visione della vita.

Nascosta sotto la formula "the law is sacred" c'è l'invidia per la capacità di Jimmy di empatizzare e provocare immediata simpatia nelle persone (si veda la sequenza iniziale della cena in "Rebecca", in cui Chuck cerca la complicità della moglie nel giudicare Jimmy con sufficienza, mentre lei è subito conquistata dalla parlantina e dalle freddure del cognato). Ciò rende Chuck più umano, ma non per questo meno meschino, e quando, pur ricorrendo più volte al tema della sua superiorità etica, si spinge oltre i limiti per demolire Jimmy, provocherà una catena di eventi che porterà lui stesso alla rovina.

La principale alleata di Jimmy è Kim Wexler, amica e compagna, che all'inizio della serie lavora nello studio legale Hamlin, Hamlin & McGill, lo stesso di Chuck. Kim sopporta e supporta Jimmy, ma il suo personaggio non è affatto relegato al ruolo di confidente, è anzi ben tratteggiata dalle sue aspirazioni individuali: è onesta e ambiziosa, ha i piedi per terra e ricorda senza pedanteria a Jimmy i rischi del suo approccio creativo alla legge; è al tempo stesso attratta dall'istinto all'insubordinazione di Jimmy, dalla sua capacità di empatizzare senza sforzo e di raggirare i prepotenti. Il suo esporsi come garante di Jimmy, che non gode di buona reputazione nell'ambiente legale, le provoca diversi problemi, ma ciononostante questi non conducono a drammi o rotture. Il rapporto tra lei e Jimmy è tratteggiato con una sorprendente attenzione alla credibilità e alla quotidianità di una relazione che transita con naturalezza dall'amicizia

ad altro, che attraversa la solidarietà reciproca nell'affrontare un ambiente ipercompetitivo e privo di scrupoli, ma che passa per litigi che non sfociano necessariamente in ostilità durature. La consapevolezza che – a meno di plot twist fenomenali – nel futuro Kim non sarà più al fianco di Jimmy getta una luce a tratti malinconica sulla loro relazione.

"Best case scenario, I'm managing a Cinnabon in Omaha"

Better Call Saul sfrutta in modo originale il concetto di prequel, non nascondendo, come abbiamo visto, la connessione con *Breaking Bad*, dilatando la tendenza a una lenta costruzione della tensione, lì già presente come contraltare alle parti più adrenaliniche. Certo qui la posta in gioco è, per ora, più bassa: per il protagonista non si tratta di lotta per la sopravvivenza, né di *hybris* criminale, ma del conflitto tra la propria natura e le aspettative del proprio ambiente sociale e familiare. Come scrive Stephen Kelly sul "Guardian", "It's a show that takes full advantage of being a prequel, whose greatest enemy is usually foreknowledge: the hard sell of making a story gripping when everyone knows how it ends" [2]. Poiché è ben noto l'approdo del viaggio personale di Jimmy McGill, tanto vale prendersi tutto il tempo necessario per descriverne dettagliatamente le motivazioni, le mutazioni, "the hows and whys of the journey, rather than the destination" [3].

Per gran parte della serie Jimmy sembra ancora molto lontano dalla persona che sarà in *Breaking Bad*, lasciando così aleggiare sul racconto e nella mente dello spettatore molte domande: la trasformazione di Jimmy in Saul sarà effetto delle circostanze o conseguenza di azioni precise lungo il percorso? Sarà calcolo o disperazione? La serie ci tiene però a sottolineare fin da subito la versatilità di Jimmy: in particolare, si improvvisa spesso regista per i motivi più disparati, è capace di trasformare luoghi e persone in qualcos'altro, anche se per pochi minuti, giusto quelli che gli servono. È un abile e instancabile venditore con una soglia piuttosto bassa del decoro. Poi, nella terza stagione, la diatriba che sancisce la frattura definitiva tra Jimmy e Chuck ha tra le tante conseguenze la sospensione temporanea di Jimmy dalla professione. Non ci stupisce vederlo reinventarsi regista tuttofare di spot pubblicitari per sbarcare il lunario, né che, alla fine dell'episodio 3x06, "Off Brand" ("Diverso"), abbia già pronta un'ulteriore pubblicità autoprodotta piena di effetti kitsch. Quello

che ci sorprende è che al nuovo mestiere corrisponde una nuova identità: Saul Goodman Productions, un nome che Jimmy si è inventato a partire dalla locuzione rassicurante “it’s all good, man!” [4]. Saul è naturalmente un travestimento (una maschera), che Jimmy tira fuori dalla sua immaginazione pratica per necessità, per non sovrapporre il produttore di spot all’avvocato: oltretutto in questo momento della storia, forse, l’intenzione è ancora quella di preservare il proprio nome, ormai conosciuto all’interno degli ambienti legali locali. Saul Goodman “it’s just a name”, ma è anche la sintesi delle capacità mimetiche di Jimmy, il simbolo della sua resilienza.

Il legame più forte con le trame di *Breaking Bad* è naturalmente rappresentato da Mike Ehrmantraut, uno degli iconici personaggi secondari della prima serie. In *Better Call Saul* Mike lavora come custode del parcheggio a pagamento del tribunale, è così che Jimmy lo conosce. A Mike viene data una dolorosa backstory che coinvolge il suo passato da poliziotto e la morte di suo figlio, anche lui poliziotto, e che giustifica in qualche modo il suo carattere, la sua diffidenza, la sua abilità con le armi. Tuttavia, *Better Call Saul* riprende esattamente le caratteristiche che avevano reso Mike uno dei personaggi più apprezzati, ovvero la glaciale impassibilità e la silenziosa furbizia.

Mike è protagonista di diverse sequenze prive di dialogo così lunghe da sfidare i canoni di un prodotto seriale tutto sommato canonico come *Better Call Saul*: alla fine della seconda stagione (2x10, “Klick”) seguiamo i suoi appostamenti per scoprire i punti deboli nei traffici di Hector Salamanca, e il suo piano per eliminarlo, poi interrotto ad arte da un misterioso osservatore. Nel primo episodio della terza stagione, “Mabel”, lo vediamo invece cercare minuziosamente un dispositivo di tracciamento nella propria auto, fino a smontarla pezzo per pezzo, per poi trovarlo puntualmente.

La puntata successiva, “Witness” (“Testimone”), è in gran parte occupata dall’inseguimento muto di Mike, che risale lentamente

ma inesorabilmente la catena di comando a partire da coloro che lo sorvegliavano e che ora, senza saperlo, sono da lui sorvegliati con lo stesso sistema GPS. La caccia lo conduce al fast-food *Los Pollos Hermanos*, visibile per la prima volta in questo episodio.
Progressivamente, dalla seconda stagione, le peregrinazioni di Mike trovano una loro autonomia rispetto alla trama che riguarda Jimmy: questo provoca una separazione delle storyline che a volte è un po' netta, ma permette di dedicarsi più nel dettaglio alla costruzione del plot più connesso all'universo di *Breaking Bad*, ovvero la conformazione della rete criminale di Albuquerque e le lotte interne per il controllo del traffico di droga dal Messico, in cui Heisenberg si inserirà, ma che gli preesiste.
Una volta appresa parte del passato di Mike, riconosciamo il suo modo di agire e la sua etica di ferro anche nell'attività criminale, strettamente connessa alla necessità di proteggere i suoi cari (la nuora Stacey e la nipotina Kaylee), ma è intrigante soprattutto seguirlo nell'incontro con personaggi familiari che compaiono l'uno dopo l'altro, tra ruoli ricorrenti e cameo: Tuco, Hector Salamanca, gli assassini gemelli, fino a Gus Fring, attesa new entry di alto profilo della stagione tre, e persino il contatto di Madrigal Lydia Rodarte-Quayle, che in *Breaking Bad* arriva molto avanti.
Le potenzialità della presenza di Gus sono state abilmente sfruttate da AMC nella promozione della stagione, attraverso una serie di dieci video in cui, in qualità di fondatore della catena *Los Pollos Hermanos*, Gus stesso si rivolge allo schermo e "addestra" il futuro perfetto impiegato su cosa è giusto fare e non fare sul luogo di lavoro. L'avvicinamento di Mike a Gus avviene attraverso il comune odio nei confronti di Hector, emblema di una criminalità feroce, megalomane, spietata, e, appunto, priva di precisione ed etica, opposta insomma a quella di Gus. Tuttavia accanto ai volti noti troviamo Ignacio "Nacho" Varga, estraneo a *Breaking Bad* [5], che viene adeguatamente introdotto dagli autori nei primi episodi e poi approfondito nella terza stagione, fino a diventare un ingranaggio fondamentale nella risoluzione della rilevante discrepanza riguardo la condizione di Hector, che abbiamo conosciuto sì terrorizzante, ma immobilizzato su una sedia a rotelle e privo di parola.
Come abbiamo accennato all'inizio, anche dal punto di vista formale *Better Call Saul* riprende alcuni elementi distintivi di *Breaking Bad* (pur evitando quelli più tipici, come le "soggettive degli oggetti"). Ad esempio, un uso simile del *cold open*, la sequenza che precede i titoli di testa, sembra sottolineare l'affiliazione allo stesso universo estetico. Ognuna delle tre stagioni di Saul comincia con un flashforward che mostra Jimmy/Saul in un imprecisato presente, dopo gli eventi di *Breaking Bad*, dopo essersi immischiato con gli affari di Heisenberg e averne subito le conseguenze. L'inizio del primo episodio, "Uno", in un bianco e nero pulitissimo e ricco di primi piani, accompagnato da un brano nostalgico dei The Ink Spots in sottofondo, riprende i gesti ripetitivi di un Saul Goodman invecchiato e sfatto, mentre lavora al punto vendita Cinnabon di un anonimo centro commerciale; la targhetta debitamente inquadrata ci informa che ci troviamo a Omaha, e che l'uomo è ora "Gene". Oltre a citare

esplicitamente la caratteristica degli incipit di *Breaking Bad*, spesso in uno stile visivo differente dal resto della puntata, il lavoro da Cinnabon rimanda direttamente a un dialogo dell'episodio 5x15, "Granite State": Walter e Saul sono in fuga e nascosti, e nell'esprimere la sua intenzione di abbandonare il cliente, l'avvocato afferma "best case scenario, I'm managing a Cinnabon in Omaha", che è esattamente quello che succede nelle sequenze citate.

L'incipit della stagione 3 evidenzia poi quanto "Gene" post-Heisenberg sia ancora una persona completamente diversa da Jimmy e da Saul, in preda alla paura di essere scoperto e alla paranoia, pronta a "vendere" alle guardie un giovane taccheggiatore.

L'episodio 2x08, "Fifi", restituisce vibrazioni alla *Breaking Bad* nella descrizione ritmata del processo di importazione di droga via tir attraverso il confine: è l'inizio dell'attività di osservazione di Mike, per il quale mai come in questa serie informazione equivale a vantaggio.

L'episodio 3x06, "Sabrosito", riprende invece esplicitamente la modalità ricorrente di *Breaking Bad* di aprire gli episodi con un flashback. In questo caso la location è inquietante e familiare: è la tenuta di Don Eladio, boss del cartel, dove hanno luogo alcune delle sequenze più efferate di *Breaking Bad* (anche la tonalità della fotografia riprende i colori dei flashback della prima serie).

Dove *Better Call Saul* si distacca da *Breaking Bad* è nel tono meno truce, anche se non privo di violenza. La cifra della serie è tuttavia costituita da un lato dall'attesa, dalla macchinazione, dalla contrapposizione tra meticolosità e colpo di fortuna; dall'altro dal senso di inadeguatezza che circonda il protagonista, e che si riverbera nel tono a tratti esilarante, a tratti struggente.

Il lavoro di Jimmy come avvocato specializzato in diritto per gli anziani permette di alimentare l'empatia dello spettatore attraverso questioni raramente esplorate da serie di questo tipo. L'abilità di Jimmy nell'arte della manipolazione più o meno edulcorata è spesso l'innesco di segmenti umoristici: le scorribande di Jimmy nella casa di riposo, vestito come l'avvocato

Matlock dell'omonimo telefilm; il videomaking d'assalto per rubare l'inquadratura più retorica possibile, in compagnia della mini-troupe di studenti di cinema; l'abilità con cui si inventa improbabili giustificazioni per i casi più indifendibili, dai due coniugi ladri e patologicamente bugiardi della prima stagione, allo spacciatore peggiore del mondo, Daniel 'Pryce' Wormald, in affari con Nacho e Mike, per scagionare il quale Jimmy si inventa la pratica erotica dello squat cobbler ("squat cremoso", o "torta della luna piena"), già diventato una voce di Urban Dictionary.
Ma anche nei momenti di maggiore alleggerimento comico, il sottinteso torna serio in un attimo: dietro l'invenzione brillante si nasconde il possibile reato di fabbricazione di prove, e dietro la pubblicità creativa no-budget, c'è sempre qualcuno a cui non è stato chiesto il permesso. D'altra parte è Jimmy stesso a definirsi nel modo migliore, nell'ultima puntata della terza stagione, "Lantern" ("Lanterna"), quando la lotta subdola ingaggiata col fratello per vie legali ha già fatto precipitare entrambi nei luoghi più oscuri delle rispettive anime: "I'm not good at building shit, you know? I'm excellent at tearing it down" ("Non sono bravo a costruire, sai? Io sono un eccellente guastatore").

Effetto easter egg

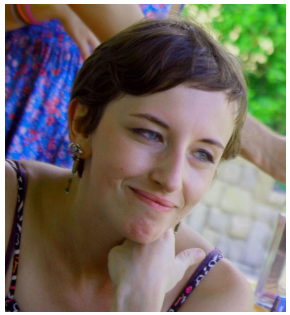
L'arrivo di Gus Fring nella terza stagione è indice dell'intenzione di rafforzare più profondamente di quanto sembrasse all'inizio la connessione con le trame di *Breaking Bad*. In questo senso *Better Call Saul* assume il valore di una serie dedicata non solo alla figura di Saul Goodman, ma a tutto il contesto criminale in cui si sono svolte (o si svolgeranno, secondo i punti di vista) le azioni di Heisenberg, configurandosi come un vero e proprio prequel dell'intera *Breaking Bad*. Nonostante tutto, però, nelle intenzioni degli autori *Better Call Saul* è una serie che può essere vista senza necessariamente conoscere la precedente, e in effetti ogni riferimento alla prima è comunque sorvolabile o spiegabile dall'interno del plot. Ma più la serie va avanti più è evidente che la visione della prima serie arricchisca la fruizione della seconda: difficile ad esempio giustificare il tempo che l'episodio 3x06 dedica alla visita di Gus Fring a una grossa proprietà in vendita, senza sapere che è chiaramente il luogo in cui costruirà il superlaboratorio per Walt e Jesse. Proporre delle storyline completamente autonome, dei personaggi, sia nuovi che noti, assolutamente tridimensionali e occupati in storyline autosufficienti, e delle sottotrame che non hanno bisogno di una conoscenza pregressa dei personaggi e delle situazioni, non basta a scrollare la sensazione che il piacere del riconoscimento delle citazioni, della riscoperta di caratteri conosciuti, della sensazione particolare di avere a disposizione un universo di riferimenti, fonte inesauribile di easter eggs, ne faccia un prodotto che soprattutto i fan della serie di Vince Gilligan potranno adeguatamente apprezzare.

Note

[1] Anche se, come vedremo più avanti, la partecipazione al gioco della riconoscibilità è una condizione più volte ricercata nello spettatore ideale di *Better Call Saul.*

[2] Stephen Kelly, *The perfect prequel: how Better Call Saul left Breaking Bad in its dust*, in “The Guardian”, 20/06/2017.
[3] Ibidem.
[4] Il gioco di parole si perde nella versione doppiata in italiano, dove la battuta diventa “un nome che è tutto un programma”.
[5] In realtà Peter Gould ha velatamente confermato che si tratti dell’Ignacio a cui si riferisce Saul Goodman nella sua prima apparizione, quando viene minacciato da Walter e Jesse. Cfr. Alan Sepinwall, *‘Better Call Saul’ co-creator on loving Jimmy McGill, and why Mike isn’t ready for Gus Fring yet*, in “Uproxx”, 07/04/2015.

Biografia dell’autrice



Chiara Checcaglini ha conseguito il dottorato di ricerca in Sociologia della Comunicazione e Scienze dello Spettacolo all'Università di Urbino Carlo Bo. Si occupa di cinema e serie TV e collabora con alcune webzine di critica audiovisiva, come “Mediacritica”, “Cinema Errante”, “BadTV”. Ha pubblicato per Mimesis la monografia *Breaking Bad. La chimica del male: storia, temi, stile*.

Capitolo 2

Big Little Lies

di Elisa Rampone

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Big Little Lies*

Anno 2017

Stagioni 1 (7 episodi)

Network HBO

Creatore David E.Kelley

Cast principale

Reese Witherspoon è Madeline Martha Mackenzie

Nicole Kidman è Celeste Wright

Shailene Woodley è Jane Chapman

Alexander Skarsgård è Perry Wright

Adam Scott è Ed Mackenzie

Zoë Kravitz è Bonnie Carlson

Trama

A Monterey niente è imperfetto. Le asperità delle scogliere sono addomesticate da ampie strade a due corsie, le spiagge sono l'interruzione ideale all'irruenza dell'oceano e le ville che punteggiano il litorale smorzano la natura selvaggia della costa. Anche gli esseri umani sono perfetti a Monterey, un esercito di uomini e donne variamente compresi nel loro compito di essere impeccabili. Certo, qualcuno è impeccabile con una certa fatica e qualcun'altro lo è con una disinvoltura fastidiosa. Come Madeline Martha McKenzie, bionda, polposa e irritabile, madre e moglie quasi a tempo pieno, piena di buone maniere e migliori intenzioni. O Renata Klein, praticamente la versione fashion della Thatcher. E soprattutto Celeste Wright, una creatura evanescente, in apparenza vincente su tutti i piani e distante dal mondo di chi lotta contro le poderose bordate della quotidianità. A interrompere l'omogeneo panorama di tappetini da yoga e capelli biondi della popolazione di Monterey, c'è solo Jane, madre scompagnata di un figlio battezzato poeticamente Ziggy, come l'alieno di Bowie. Più che il figlio che ci mette un attimo a integrarsi nella pur esclusiva classe delle elementari a cui viene iscritto, la vera aliena di

Monterey è Jane. La ragazza ha un passato su cui pesa un'ombra che non sembra voler esibire, ha fatto del coraggio la cifra del suo riscatto e seda l'aggressività con lunghe corse. Fino a quando le corse non sono più abbastanza lunghe per mettere a tacere la sua rabbia.

Quattro donne che se la sono cercata. La solidarietà

Nella sua stagione primaverile HBO scucchiaia una in apparenza zuccherosa e scontata, in realtà percorsa da turbolenze sotterranee, serie al femminile, in cui affiorano e si intrecciano soprattutto due temi: la divaricazione fra verità e la bugia in una cittadina ricca e il triste retro dei privilegi. Il primo tema è stato ampiamente indagato in molte serie diventate popolarissime: il classico *Desperate Housewives* (ABC, 2004) con la sua patinata sfilza di morti, stalkeraggi, incidenti, sparizioni e ritorni, *Pretty little liars* (ABC Family, 2010) ovvero le casalinghe di cui sopra in versione adolescente, *Devious maids* (Lifetime, 2013) ovvero le domestiche delle casalinghe di cui sopra (non per niente la seria è ideata da Eva Longoria e March Cherry, creatore delle signore di Wisteria Lane), l'immancabile *Twin Peaks* (ABC, 1990) che negli anni Novanta aveva rivelato al popolo televisivo che anche un investigatore può smarrirsi nei torbidi racconti della provincia e che vagolare nei boschi di notte non è mai, davvero mai una buona idea. Generando vari livelli di tensione e pescando più o meno a fondo nelle perversioni umane, le serie citate mettono in scena il lato oscuro di vite in apparenza limpide. L'immensa esperienza della morte, dichiarata, presunta o vissuta a posteriori, innesca la detonazione e uno spaventoso effetto domino: in *Desperate Housewives* è un suicidio mai chiarito, in *Pretty little liars* una scomparsa e in *Twin Peaks* uno sfioramento costante e surreale della morte in quasi ogni azione, ma in tutte queste serie la narrazione che si inaugura sotto il segno della morte prosegue nello stesso solco. In *Big Little Lies* invece a far deflagrare l'intero sistema di precari equilibri è un evento minore, un episodio di minime proporzioni che in un diverso e più sano contesto si

sarebbe risolto con un “A letto senza cena” per l’aggressore e con una dose extra di caramelle per la vittima o poco più. A Monterey però di sano c’è solo l’aria dell’oceano e l’evento scatena l’inferno. Perché

Noi NON commettiamo atti di bullismo,
noi non ACCETTIAMO di essere vittime di atti di bullismo.
Noi non nascondiamo MAI un atto di bullismo.
Noi abbiamo il CORAGGIO di parlare se vediamo
che i nostri amici sono vittime di atti di bullismo.

come recitano le prime righe del romanzo della Moriarty, ma sul dire la verità c'è ancora molto da imparare. Perché verso i bambini si è indulgenti e rispettosi delle loro inclinazioni naturali a patto che il bambino che sbaglia non si chiami Ziggy Chapman e la bambina aggredita Amabella Klein: in tal caso la tolleranza diminuisce drasticamente e si firmano petizioni per allontanare quello studente così aggressivo. A Monterey anche la maternità è un affare parecchio serio e ogni giorno stuoli di madri con varie vocazioni (il lavoro, la famiglia, la salvaguardia del pianeta…) si mettono in marcia verso scuole e asili con la fulgida intenzione di offrire ai propri figli la migliore educazione e i più sani principi. Perché tutti conoscono tutti, ma in fondo nessuno sa niente di nessuno. Neanche che la madre del piccolo violento è vittima di uno stupro di cui il bambino è il frutto e che la madre dell’aggredita è vittima della sua carriera che la rende cinica e calcolatrice.

Il nodo della sceneggiatura di David E. Kelley e lo spunto che la rende davvero interessante sta in questo cono d’ombra, in questa zona franca in cui si incaglia la verità dei singoli personaggi prima di trasformarsi nella bugia a cui tutti prima credono e poi fingono di credere. È nel segmento che si forma all’ombra del privilegio dei pochi che si compie il passaggio da una verità nota solo a un individuo alla verità apparecchiata per un’intera comunità. Persino nel finale di redenzione delle protagoniste, in cui gli attriti si addolciscono e si compongono in un’amicizia complice, resta chiaro che anche quell’unione nasce sotto il segno di un’omertosa menomazione della verità: la morte di Perry non è un incidente, ma avviene per mano della donna da cui meno ci si aspetterebbe un atto violento. Bonnie, che nel romanzo viene da una storia familiare di violenze (di cui non si fa però menzione nella serie), spinge Perry dalle scale nella scena che rimette a

posto ogni elemento della narrazione: l'aggressione ad Amabella trova un colpevole in uno dei figli di Celeste che lo rivela a Renata e Jane riconosce in Perry, alterato dalla rabbia e dalla paura di essere lasciato, l'uomo che sei anni prima ha abusato di lei.

Renata Klein o del potere triste

Renata ha una carriera invidiata da mezza cittadina e gode della meritata fama di essere una iena, convinta che con la giusta dose di determinazione molto, se non tutto, si possa ottenere. D'altra parte non è che si entri nel consiglio di amministrazione di Paypal grazie a dolcezza e torte di mele. Il privilegio di Renata Klein è il potere, quel coagulo di denaro, opportunità e prevaricazione, grazie a cui Renata può persino permettersi di impuntarsi per esigere giustizia. E ottenerla. O quantomeno ottenere attenzione e solidarietà per il torto subito dalla figlia, sia che questo consista in un tentativo di strangolamento a scuola o nella defezione di Chloe alla festa di compleanno di Amabella. Perché venga rispettato e capito il proprio concetto di giustizia, Renata non si risparmia. Quando capisce che Madeline non porterà Chloe alla festa di Amabella esponendo la bambina a un'evidente ingiustizia, si umilia al telefono con l'odiata amica e la supplica di far partecipare la bambina al compleanno. Madeline non cede, anzi la provoca, declina con sufficienza una gita a Disneyworld interamente spesata. La sicurezza di Renata collassa: non vuole più negoziare, vuole la guerra, vuole che si compia la sua giustizia, quella in cui Amabella riceve quanto Renata pensa meriti e in cui lei, Renata, viene riconosciuta per la madre protettiva, presente e attenta che sa di essere. E con Madeline guerra sarà davvero, per quanto combattuta a colpi di sorrisi glaciali, fino alla puntata finale. Eppure Renata è l'immagine allo specchio di Madeline: tanto una soffre per il tempo sottratto alla famiglia a causa della carriera quanto l'altra soffre per la carriera abbandonata in favore della famiglia. Nella disperata battaglia quotidiana per la serenità, le unisce una aspirazione comune: trovare l'equilibrio fra quanto sentono di essere e l'immagine che hanno trasmesso fino a quel momento.

Infatti cosa desidera Renata più di tutto e cosa in assoluto sente di non potersi concedere? Perdere il controllo. Sbagliare i calcoli. Fallire una previsione. Essere una madre apprensiva di quelle con

il grembiule e l'atteggiamento deferente davanti alle maestre. Essere guidata, che si tratti di un amplesso inaspettato nel bagno del suo ufficio o di un ballo ammiccante con l'hippie Bonnie. A lei a cui per lavoro viene richiesto di prevedere sempre le mosse della controparte, più di tutto interessa lasciarsi andare, sentirsi centrale non per quello che fa, ma per quello che è. Ovvero una madre che si abbandona alle più scontate preoccupazioni. Una moglie che teme di non essere più attraente per il marito. Un'amica che ha paura di non trovare solidarietà nelle altre donne. Renata vuole smettere di dare da sola le risposte alle proprie domande e sbrinare quell'approccio algido alla vita che se da un lato è il suo tratto più distintivo, dall'altro è anche il suo passaporto per la solitudine e la tristezza.

Celeste White o del brutto voto della prima della classe

Il privilegio di Celeste è l'invidia altrui, quella che erode le notti di chi non ne sopporta la vita così impeccabile: la casa sempre in ordine e luminosa anche quando fuori è nuvoloso, i figli bellissimi per quanto non particolarmente precoci in una classe di bambini precoci in maniera quasi preoccupante, il marito più giovane e passionale. Così passionale che quando pernotta in un'anonima stanza d'albergo le chiede, e ottiene, uno spogliarello via telefono. Quanto costi in termini di paura e bugie questa vita radiosa, alla pettegola comunità di Monterey non è dato sapere. Non ancora. Né si sa quanta sotterranea tensione percorra i dialoghi fra Perry e Celeste che è sempre a rischio di incendiare la violenza del marito, ora per un invito che dimentica innocentemente di riferirgli, ora per una cesta di giochi sparsi sul pavimento che lo sfida a raccogliere. Inizialmente Celeste sente l'obbligo di giustificare la furia del marito. Perry non è aggressivo, infatti non torcerebbe mai un capello ai gemelli, ma la natura del loro matrimonio è passionale e i rapporti fra loro vanno sempre un po' oltre. Alla consulente coniugale da cui vanno insieme in un primo tempo, chiedono gli strumenti per disciplinare questo impeto. Il punto di vista della terapista coincide e rappresenta nelle intenzioni della sceneggiatura quello dello spettatore, del cittadino di Monterey che assiste alle sedute e comincia a leggere in una chiave nuova la perfetta vita di Celeste. Perry White non è passionale. È violento. L'aver voluto la moglie a casa non è un atto di protezione, ma di controllo. Il consenso che vede o finge di

vedere in Celeste è paura. Il terrore negli occhi della moglie, e non solo di lei, durante la violenza probabilmente lo eccita quanto Celeste è appagata dal consueto copione di scuse e richieste di perdono che Perry recita dopo ogni abuso. Certo quell'aria distaccata, un po' enigmatica di Celeste a molti suoi concittadini deve dare parecchio fastidio. Del resto indispettisce anche Madeleine che pure le è amica: riconosce a Celeste il talento, davvero seccante, di mettere tutto a posto in maniera discreta, con una parola o un consiglio. Celeste non compie mai un azzardo, non dice mai una parola fuori posto. Quasi di punto in bianco però, quando la terapista non asseconda il suo gioco di spalla alla violenza del marito e le consiglia di confidarsi con un'amica perché qualcuno sia al corrente della situazione, qualcosa in Celeste si scioglie. Quell'orrendo privilegio patinato, l'ammirazione infastidita degli altri che Celeste ha alimentato forse inconsapevolmente nel corso degli anni, l'invidia suscitata dalla sua famiglia perfetta, si sgretolano e Celeste sceglie la via della sincerità. Affitta un appartamento, in cui si rifugia per prendere le misure alla vita che la aspetta, e comunica a Perry la sua intenzione di andarsene e

davvero per un momento nello spazio stretto della macchina del marito, con tutti i partecipanti alla serata trivia che le sciamano intorno, si teme per lei. Per lei che quella notte è Audrey Hepburn in versione *Colazione da Tiffany*, mentre Perry è Elvis. Ciuffo impomatato, bavero alzato e un'espressione rabbiosa da bullo.

Nella narrazione del plot i personaggi femminili procedono a coppie. Renata e Madeline rappresentano le due declinazioni del "Serious Mothering" che dà il titolo alla seconda puntata e si definiscono attraverso l'atteggiamento, opposto, ma ugualmente survoltato, verso le figlie. Non tutte le mamme di Monterey sono ipertrofiche nei propri atteggiamenti: iper-razionali, iper-sentimentali iper-accondiscendenti, iper-apprensive, iper-competitive. Renata si chiede se non sia il caso che Amabella venga seguita da una psicologa che la aiuti a superare il trauma dell'aggressione dove per aggressione leggasi confronto fra bambini. Madeleine si fa carico della riabilitazione civica di una macchinata di ragazze che mandano messaggi mentre guidano. Abitudine pericolosa e non priva di conseguenze per l'intera comunità e potenzialmente per il mondo, ma forse marciare a

passo di carica verso l'auto delle incivili e redarguirle come fossero bambine non porterà i risultati attesi. Se le donne di Monterey si limitano a essere la versione tecnologica e più sofisticata delle loro madri, cellulare in bella vista, cibo bio, documentari sui nativi americani, meditazione con campane tibetane e tutto il corredo di una mamma adeguatamente impegnata, Renata e Madeleine elevano questi eccessi a metodo educativo che non sanno però governare. Madeleine non sa disciplinare l'estrema precocità di Chloe che la giudica già in un'età in cui le figlie prendono ancora le madri a modello unico e universale e perde autorevolezza anche con Abigail perché la affronta con la retorica anziché con la sincerità. Renata non capisce sua figlia e per quanto si sforzi genuinamente di darle il meglio, in realtà non ha sviluppato con lei neanche l'intimità necessaria a farsi confessare l'autore dell'aggressione. L'altra coppia è unita sotto il segno della violenza. Celeste e Jane sono entrambe ragazze spezzate, come le definisce Ed, ragazze rotte, manomesse dall'esterno e ora impegnate nel tentativo di ripararsi.

Madeleine prese il suo libro e lo posò di nuovo. "Sembrano così diverse, Jane e Celeste, ma io sento che in un certo senso si assomigliano. Non saprei spiegare perché."
Ed appoggiò il suo libro. "Te lo posso spiegare io in che senso si assomigliano."
"Puoi farlo adesso?"
"Sono entrambe spezzate", disse Ed.
"Spezzate? In che senso sono spezzate?"
"Non lo so", rispose Ed. "Solo che io so riconoscere le ragazze spezzate."

Curiosamente l'intuizione sulla somiglianza fra Celeste e Jane viene da un uomo e non è affatto banale. È vero che Ed è il personaggio più sfaccettato nel panorama maschile di *Big Little Lies* e l'unico dotato di un certo spessore, ma è anche vero che le figure maschili sono volutamente profonde quanto uno stagno. Infedeli, in vari modi violenti, assenti, freddi, disinteressati, superficiali e immaturi. Non se ne salva uno dei pur pochi che popolano la serie. Ed ha squarci di profondità e ama sinceramente Madeline, ma anche l'onestà del suo sentimento si

annacqua quando incontra l'ex marito di lei con cui vivi in perenne competizione. Nathan ha un passato di tradimenti e anche se ora offre al mondo la versione bio e equo solidale di sé grazie alla relazione con Bonnie, è pur sempre lo stesso che ha mancato le recite della figlia e non la ha mai accompagnata a scuola e si è limitato a mangiucchiare qualche tartina al compleanno di Abigail. E infine c'è Perry White. Arrogante, egoista, primitivo, Perry è il padre che insegna ai figli a essere vincenti a ogni costo, il marito che pretende di essere interpellato per ogni decisione, anche la più futile, è l'uomo che si riferisce a se stesso come il capo. È quello del "Se l'è cercata", delle risate gradasse con gli amici, del forte che affligge il debole per puro divertimento, è il marito che non ammette di poter essere lasciato. Che in una serie dedicata alle donne, gli uomini non facciano una gran figura non fa meraviglia. Che la sceneggiatura si confronti con il tema della violenza domestica e la estensione al bullismo scolastico è un eloquente segno dei tempi.

Madeline McKenzie ovvero della sfortuna di avere una famiglia perfetta

Il privilegio di Madeline è la famiglia, al completo, è la figlia adolescente Abigail, il feroce angioletto di sei anni Chloe e il pacato Ed. Il rovescio della medaglia di questa cascata di sentimenti è l'insoddisfazione che Madeline prova, in gradi diversi, nei confronti di tutti i membri della sua famiglia perché per loro, per il loro benessere, per tenere fede alle proprie convinzioni

su quello che fa una buona madre, Madeline ha rinunciato a se stessa. E lo ha capito a quarant'anni. Lo ha capito quando Chloe si è rivelata come una bambina autonoma in modo quasi inquietante, a tratti prevaricante, dotata di precisi e insindacabili gusti, già circondata di un corte di amici da farle quasi invidia. Lo ha capito quando ha tradito Ed con il direttore del teatro locale. Lo ha capito quando Abigail ha cominciato a provocarla: l'abbigliamento poco curato, l'impegno sociale esibito, l'ammirazione per lo stile di vita di Bonnie, la decisione di trasferirsi dal padre. Il rapporto provocatorio, risentito, di Abigail con Madeline rappresenta nel plot lo snodo narrativo che permette al personaggio di Madeline di rivelarsi. Nel probabile tentativo di irritare la madre e con il certo intento di essere alternativa come la matrigna Bonnie, Abigail annuncia di volere

mettere in vendita online la sua verginità. Madeline per un momento sembra persino meno bionda. Si agita, accusa, grida, persino vomita nel piatto durante una cena in cui scopre che il padre di Abigail non ha intenzione di scoraggiare la figlia. Dopo il predicozzo e l'ostilità di rito, però, fa una cosa che la riabilita agli occhi della figlia. Dice la verità. Le confessa di aver tradito Ed. Con la sua ammissione, Madeline scardina anni di finzioni, di rinunce falsamente serene e fa finalmente saltare lo stereotipo della madre felice di aver rinunciato alla carriera per la famiglia. In questa nuova ottica i comportamenti di Madeline, prima irritanti e prepotenti, cambiano di segno e la fanno apparire come una donna irrisolta, inquieta, in competizione con la nuova compagna del marito, ancora ferita dalla rottura del suo primo matrimonio, in colpa nei confronti del suo attuale coniuge, delusa dalla propria debolezza, ostinatamente attaccata al piccolo teatro locale perché quello è l'unico spicchio superstite del suo passato che le permette di rimanere ancora a galla. Il trasporto con cui difende le minime provocazioni degli spettacoli sono l'ultimo modo che le rimane per ribadire la propria esistenza al di fuori del nucleo familiare e per ricordare la ragazza che era. Per rispetto di quella ragazza, lasciata sola con una bambina piccola, eppure appassionata, piena di iniziative e dignità e persino divertimento, Madeline non può più comportarsi come gli altri abitanti di Monterey che manipolano le proprie inadeguatezze, le tristezze, le impazienze, le frustrazioni per restituirle in una versione epurata e compiacente. Le tocca invece un destino di guarigione e la rigenerazione deve fare perno su Madeline. Per lei è una scoperta, per lei così abituata a occuparsi dei disastri degli altri per distrarsi dai propri, puntare la lente su di se anziché rivolgerla su Jane o su Abigail o sull'ennesimo spettacolo teatrale da salvare dalla censura, è un'operazione nuova che si deve compiere proprio nel momento di massima fragilità, quando Madeline si sente la parodia di se stessa. Da ragazza madre irruenta, passionale, entusiasta e un po' folle, complice di quella figlia che ora le si rivolta contro, si è trasformata in una scialba madre bionda e noiosa che fra una riunione all'asilo di Chloe e una pentola di verdure da lessare

prende un caffè con le amiche. Madeline si sente addosso questa piombatura triste di cui vorrebbe sbarazzarsi per essere come Bonnie che è tanto lieve e serena da sembrare aliena in mezzo a quelle invasate di Monterey che non conoscono pace e non conoscono perdono. La vera rivoluzione e riabilitazione di Madeline cominciano quando comincia a perdonarsi, quando smette di odiarsi per la persona che è diventata e rimescola le carte della sua vita confessandosi. Nel pieno della serata trivia, durante la canzone di Ed, Madeline si ubriaca senza ritegno perché la confessione che deve fare richiede che non ragioni e non ometta nessun centimetro dell'errore che ha fatto. Ha tradito il marito non per amore di un altro, non per passione, non per vendetta, ma per noia, per sentirsi di nuovo come quella ragazza single che mangiava pasta e pane all'aglio e che non aveva modelli a cui doversi conformare.

Per cinque anni c'erano state solo lei e Abigail. Vivevano in un appartamentino a due stanze sopra a un ristorante italiano. Mangiavano un sacco di pasta da asporto e pane all'aglio in omaggio (Madeline aveva preso sette chili). Erano le ragazze Mckenzie dell'appartamento numero 9.

È per riconquistare quel senso di padronanza della propria vita che Madeline ammette il suo tradimento che è per lei lo strumento per recuperare i rapporti con chi la circonda. Insieme a Jane, accorrono anche Renata, Celeste e Bonnie. La scena conclusiva è necessariamente corale perché solo se la confessione è esposta davanti a un pubblico conosciuto, potenzialmente giudice, la rinascita di Madeline è davvero reale.

All'appello delle donne privilegiate di *Big Little Lies* manca Jane e non è un caso. Tutte le protagoniste femminili si sforzano costantemente di adulterare, camuffare, fino a convertirle in privilegi, le proprie fragilità. Così fa Renata con il suo frustrato desiderio di lasciarsi andare, così Madeline con la sua rimpianta carriera e così Celeste con la sua volontà di tornare a una vita serena. Renata, Madeline e Celeste sono tutte innegabilmente privilegiate, belle, ricche e di successo. Jane invece è una vittima. Manifesta. Non che si ponga in modo vittimista, anzi l'azione con cui viene introdotta nella narrazione è

l'aiuto a rialzarsi che dà a Madeline, né che la sua situazione scateni un istinto compassionevole nella comunità di Monterey. Jane è una vittima vera, che quando deve descrivere i momenti che precedono lo stupro sceglie le parole semplici che userebbe una diciottenne al ballo di fine anno: per appartarsi con quell'uomo affascinante prende una camera con vista sull'oceano. È bello e romantico. Fino a quando la gentilezza dell'uomo diventa violenza e abuso. Jane non ha privilegi dietro cui nascondere le sue fragilità, è totalmente esposta e la sua esposizione si chiama Ziggy. Jane però non è Celeste e in questa assenza di modelli irreprensibili a cui ispirarsi sta la sua forza perché malgrado la paura, la solitudine e la difficoltà di doversela cavare con la proprie forze Jane è libera. Certo, a zavorrarla ha l'odioso peso enorme della violenza che ha subìto, ma il suo approccio alla vita è sano, è diretto, è pulito, non è viziato da alcuna impostura. Jane ha sofferto, ha represso la sua paura nascondendola come fa con la pistola sotto al cuscino, ma se pure non vuole rivelare il suo passato a chiunque incontri, soprattutto a Monterey dove non sono certo teneri con lei, è comunque la prima a raccontarsi. Prima di Madeline che in confronto ha un segreto da Orsoline, prima di Renata che

avrebbe tutti i mezzi fuori e dentro di sé per allentare le cinghie che la imbrigliano, prima di Celeste che non fiuta la somiglianza della propria vita con quella di Jane. Prima di tutte le altre, Jane racconta la sua esperienza e chiama per nome il suo aggressore, quel Saxon Banks che la scena finale rivelerà essere invece Perry. Nella capacità di guardarsi dentro senza finzione e di usare la stessa onestà per rivelare la sua storia risiede la forza di Jane e implicitamente la sua esortazione alla solidarietà per le altre donne della serie, affinché diventino compagne di un percorso, di un progetto che le vede finalmente riscattate dalla mediocrità delle menzogne che sono costrette con fatica a rimpolpare con falsità minori e quotidiane, e dalla solitudine a cui quelle menzogne le condannano.

Paradossalmente, una comunità che dalle menzogne è stata frammentata, nella menzogna ritrova unità e forza perché per la prima volta l'inganno, in questo caso ai danni della polizia che conduce l'indagine, ha uno scopo collettivo e non particolare: fare fronte comune contro la violenza, di qualunque natura o provenienza sia, e emanciparsi dai conflitti e i condizionamenti che schiacciano a terra. Ripartendo dal grado zero del loro rapporto, Madeline, Celeste, Renata, Jane e Bonnie tolgono linfa

alla terra altrimenti fertile dell'invidia e istituiscono un nuovo tipo di relazione costruita sul sostegno, sull'empatia e sulla compassione. Non è un caso che a suggerire questa idea di nuova condivisione di intenti e sentimenti sia l'elemento che più di tutti, insieme alla musica, ha fatto da collante a tutta la sceneggiatura. Sarà che Monterey senza oceano sarebbe un posto da amish e non da genitori in preda a sensi di colpa e dubbi esistenziali, sarà che l'oceano bagna tutti con la stessa acqua ed è violento e immenso per tutti, che lo guardino da una villa o da un motel, di fatto è su una spiaggia davanti all'oceano che si manifesta la nuova intesa fra le donne della serie ed è da lì che riparte la loro strada, da un patto tacitamente stipulato e da un luminoso obiettivo di sorellanza.

Biografia dell'autrice

Dopo una laurea di Lingua e Letteratura tedesca e un dottorato in Letterature comparate presso l'Università di Genova, mi sono dedicata alla ricerca indipendente in particolare nell'ambito dei rapporti fra letteratura e cinema e letteratura e televisione. Collaboro saltuariamente con alcune riviste online e non di letteratura e sto ancora cercando di capire cosa fare da grande.

Capitolo 3

BoJack Horseman

di Sara Mazzoni

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *BoJack Horseman*

Anno 2014

Stagioni 4 (49 episodi) rinnovata

Network Netflix

Creatore Raphael Bob-Waksberg

Cast principale

Will Arnett è BoJack Horseman

Amy Sedaris è Princess Carolyn

Alison Brie è Diane Nguyen

Aaron Paul è Todd Chavez

Paul F. Tompkins è Mr. Peanutbutter

Kristen Schaal è Sarah Lynn

Angela Bassett è Ana Spanikopita

Stanley Tucci è Herb Kazzaz

J.K. Simmons è Lenny Turtletaub

Lisa Kudrow è Wanda Pierce

Rachel Bloom è Laura

Margo Martindale è Character Actress Margo Martindale

Keegan-Michael Key è Sebastian St. Clair

Trama

BoJack Horseman è un attore diventato celebre durante gli anni Novanta con la sit-com *Horsin' Around* e caduto nel dimenticatoio dopo la sua fine. Oggi è dipendente da cibo, alcol e droghe. Rinchiuso nella sua villa di Hollywood, guarda ripetutamente i vecchi episodi del suo show, consumandosi di nostalgia. Ha una relazione sentimentale intermittente con la sua agente Princess Carolyn, che cerca di trovargli ingaggi ma fatica a ottenere risultati. L'occasione per riconquistare un po' di celebrità arriva quando un editore decide di pubblicare l'autobiografia di BoJack. L'attore inizia così a lavorare con la ghostwriter Diane Nguyen e con lei si trova costretto a fare un'analisi della propria vita, che finisce nelle pagine del libro. Il suo ritratto è impietoso, ma il libro ha successo. Si torna a parlare di BoJack, che riesce così a realizzare un grande sogno: interpretare il suo eroe, il cavallo Secretariat, in un film biografico che potrebbe fargli ottenere una nomination all'Oscar. Ma l'attitudine autodistruttiva di BoJack non gli permette di godere del successo riconquistato. È da tempo innamorato di Diane, che però ha sposato un altro, Mr. Peanutbutter. I fallimenti sentimentali di BoJack proseguono con l'arenarsi della relazione con

l'executive producer Wanda Pierce. *Secretariat* esce nelle sale e ha un grosso riscontro di pubblico e critica. BoJack viene nominato all'agognato Oscar, ma nel giro di poco tempo emerge la verità: la nomination era fasulla, una svista del conduttore Mr. Peanutbutter. BoJack reagisce male, allontanando tutti. Si ritrova da solo con Sarah Lynn, ex star-bambina che recitava con lui, ora trentenne e piena di problemi con le droghe. Nonostante Sarah Lynn stia cercando di disintossicarsi, BoJack la convince a prendere una stonatura epica, al termine della quale Sarah Lynn muore di overdose. BoJack è distrutto. Mentre guida su una statale nel deserto, schiaccia l'acceleratore e lascia andare il volante. Ma alla fine frena e si ferma a guardare un gruppo di cavalli selvaggi che corrono liberi di fronte a lui.

Animali antropomorfi

BoJack Horseman è una serie animata pensata per un pubblico di adulti. Nasce dall'incontro artistico tra il suo creatore Raphael Bob-Waksberg e la disegnatrice Lisa Hanawalt, a cui Bob-Waskerberg chiede di diventare Head Designer della serie, nonostante Hanawalt non abbia esperienza pregressa nell'animazione. Il lavoro di Hanawalt si adatta perfettamente al concept di Bob-Waskerberg grazie ai suoi elementi ricorrenti: mostra la vita degli animali e il rovescio della medaglia della celebrità [1].

Il ruolo del compartimento artistico in una serie di animazione è fondamentale. In questo caso, la cifra stilistica di Hanawalt fornisce la prima caratteristica che salta agli occhi guardando lo show. *BoJack Horseman* è ambientato in un universo in cui gli esseri umani coesistono con animali antropomorfi: BoJack è un cavallo, Princess Carolyn un gatto, Mr. Peanutbutter è un cane, Wanda è un gufo, mentre Diane, Todd, Sarah Lynn e gli altri attori che lavoravano con BoJack sono umani. Da questa scelta deriva il peculiare tipo di gag che caratterizza lo show: quello legato all'animalità dei personaggi. Durante le 3 stagioni disponibili su Netflix al momento della stesura di questo saggio, si incontra una quantità innumerevole di situazioni comiche basate su questo meccanismo (per esempio, le scene in cui Princess Carolyn gioca con un topo finto mentre lavora seduta alla sua scrivania) [2]. Questo tipo di comicità crea un alleggerimento surrealista sia rispetto ai contenuti satirici e parodici dello show, che partono dal

concetto che Hollywood sia come uno zoo, sia nei confronti dei temi drammatici che *BoJack Horseman* affronta.

Perché, nonostante queste premesse, la natura più profonda di *BoJack Horseman* non è comica. Siamo piuttosto nella zona del dramedy, la commedia amara che sovverte i vecchi cliché della sit-com. Fa ridere il pubblico, ma spesso lo angoscia e lo fa piangere. Vedremo come la struttura stessa della serie sia costruita per evidenziare al meglio i suoi temi più drammatici, che sono il vero cuore dello show rispetto agli elementi meramente comici.

Vocazione meta, satira e parodia

In *BoJack Horseman* ci sono diversi aspetti meta-narrativi. Quelli più genericamente meta-televisivi sono legati alla satira e alla parodia, spesso citazioniste e ultra-pop. *BoJack Horseman* è in primo luogo una serie ambientata a Hollywood, che parla di un attore sul viale del tramonto. I suoi personaggi sono celebrità, agenti, PR, produttori cine-televisivi, scrittori e scribacchini. Il contesto narrativo assomiglia a quello di commedie e dramedy live action come *Californication* e *Episodes*, e alla stessa maniera costruisce le sue storie prendendo in giro – non tanto bonariamente – l'ecosistema dello stardom.

Quando la mano di Bob-Waksberg è più leggera, le gag fanno riferimento alla cultura pop, chiamando in causa personaggi parodici come "Llama del Rey" e "Quentin Tarantulino", che sfruttano il meccanismo dell'animalità antropomorfa per farci ridere. Secondo la stessa logica, la giostra pop ritaglia uno spazio anche per l'arte visiva, con la parodia di quadri famosi dove le figure umane diventano animali [3].

Ci sono poi vere celebrità che doppiano loro stesse, come Daniel Radcliffe, Jessica Biel e Naomi Watts. A Margo Martindale viene dedicato un personaggio ricorrente, sempre presentato come "l'attrice caratterista Margo Martindale", un omaggio parodico al lavoro di un'interprete dotata che appare in una moltitudine di serie televisive, sempre in ruoli minori. D'altra parte, lo stesso cast di *BoJack Horseman* è composto da una quantità impressionante di quegli attori e attrici che popolano la commedia televisiva di questi anni: tra i personaggi principali troviamo infatti quelli doppiati da Will Arnett, Alison Brie, Amy Sedaris e Kristen Schaal.

Le caratterizzazioni stesse dei personaggi e i loro archi richiamano personaggi e tropi televisivi. Aaron Paul esce dal suo personaggio drammatico di *Breaking Bad*, partecipando a quella che è quasi una parodia di Jesse, un ragazzo più giovane e scalcinato rispetto agli altri personaggi, che fa da spalla a un protagonista in crisi. Il triangolo amoroso della prima stagione tra BoJack, Diane e Mr. Peanutbutter è quello che potremmo incontrare in ogni commedia romantica, per non parlare di universi narrativi come quello di *Twilight* e l'odierno Young Adult in generale. Ma il fatto che quel love triangle non si risolva come ci aspetteremmo la dice lunga sulla vera natura di *BoJack Horseman*: i cliché sono chiamati in causa per essere sovvertiti, i generi per essere mescolati [4].

Spesso, battute e situazioni alludono alla serie stessa [5]. Quando Diane spiega a BoJack il potenziale del suo libro, che lo ha scontentato perché lo mostra realisticamente nella sua disperazione, gli dice che i lettori hanno amato proprio quel BoJack perché pieno di difetti: "Quando le persone si accorgono che qualcuno appariscente come te in realtà è ferito e vulnerabile come chiunque altro, si sentono meno sole" [6]. È lo stesso motivo per cui noi spettatori amiamo un personaggio come BoJack, la ragione del successo di protagonisti come quelli di *The Sopranos* e *Mad Men*: sono uomini in crisi, che lottano contro i propri demoni, alla ricerca di un'identità, pieni di paure, difetti e debolezze che non minano il loro carisma ma, anzi, lo potenziano. La serie *The Sopranos* viene esplicitamente citata nell'episodio 3x02, mentre tra le varie allusioni a *Mad Men* salta all'occhio la sigla iniziale, in cui BoJack precipita dalla sua villa hollywoodiana [7]. Non è un caso che l'immagine promozionale della terza stagione di *BoJack Horseman* reciti: "Soprano, Draper,

Underwood" associando a questi nomi la parola in grassetto "Horseman"; il personaggio è costruito coscientemente secondo gli stessi meccanismi, in una fusione di satira, parodia, meta-tv e scrittura mainstream.

Continuità e tempo in loop nella sit-com

Gli aspetti meta-narrativi si declinano quindi in tre rami: uno è quello interno all'universo dello show, in cui la serie abbatte la quarta parete parlando di sé; il secondo si collega all'ambientazione hollywoodiana e alla vita delle celebrità, con un'impronta fortemente satirica e parodica; il terzo è legato al contesto del genere a cui apparentemente appartiene *BoJack Horseman*, quello della commedia.

Nello specifico, la serie fa riferimento alla sit-com come l'abbiamo conosciuta per decenni, decostruendola fino a dimostrandoci di non fare davvero parte di quel filone. BoJack è stato l'interprete principale di *Horsin' Around*, una sit-com che ha tutte le caratteristiche del genere negli anni Ottanta e Novanta, con le riprese multicamera e le risate registrate. In quel tipo di sit-com, gli episodi autoconclusivi e l'assenza di linea orizzontale fanno sì che alla fine di ogni puntata le situazioni siano risolte; ossia, quello che vediamo è lontano da una percezione lineare del tempo, perché i rapporti di causa-effetto tra gli eventi sono ignorati. Nelle sit-com come *Horsin' Around* i personaggi sono chiusi in piccoli loop, che restano isolati tra loro. È un mondo semplice, dove le azioni non hanno conseguenze, e BoJack si chiede perché la vita non possa essere così: "Le nostre questioni sarebbero risolte in 22 spassosissimi minuti" [8].

Ma nella vita di BoJack non esistono i reset button che vengono pigiati al termine delle avventure delle sit-com vecchio stile. Allo stesso modo, nella serie *BoJack Horseman* il tempo sperimentato dai personaggi e percepito dal pubblico è davvero lineare. Esiste una forte continuità della linea orizzontale, dal primo all'ultimo episodio, anche nei dettagli. Sono particolari che hanno la funzione di easter egg, nascosti sullo sfondo di scene in cui accade altro, ma che sottolineano quel senso di continuità che, come vedremo, lo show crea anche attraverso i suoi temi più drammatici [9].

Non esiste closure

Non è solo la continuità nascosta sullo sfondo a smantellare i codici della sit-com in *BoJack Horseman*. La serie decostruisce un meccanismo tipico della fiction: quello che in inglese si può sinteticamente chiamare *closure* e che in italiano potremmo tradurre come "risoluzione", ma anche "chiarimento". Possiamo associarlo a quella chiusura dei conflitti che i personaggi risolvono completando un arco di trasformazione, prendendo coscienza dei propri bisogni inconsci, riconoscendo i propri errori e riconciliandosi col prossimo. Genera la soddisfazione del pubblico e lascia i protagonisti delle commedie in una situazione migliore rispetto a quella iniziale.

Una delle idee alla base di *BoJack Horseman* è che la closure sia un'illusione. Lo dice esplicitamente BoJack a Diane: "La closure è una cosa inventata da Steven Spielberg per vendere biglietti del cinema" [10]. Quando Diane è in crisi perché confrontandosi con la sua famiglia non è riuscita a raggiungere questa closure, BoJack le consiglia di lasciar perdere e andare avanti con la sua vita, facendole notare che "la cosa bella di Los Angeles è che a nessuno importa di chi sei o da dove provieni" [11]. La incoraggia a non cercare la closure, perché nella vita vera non esiste, le cose vanno in un altro modo.

In realtà, scopriamo poco dopo che BoJack è vittima della stessa illusione: telefona al suo ex amico Herb Kazzaz proprio perché ha bisogno di trovare una closure con lui (BoJack negli anni Novanta ha deluso Herb, non aiutandolo quando aveva più bisogno di lui). Da qui in avanti, lo show sottopone crudelmente BoJack alla stessa logica che il protagonista aveva proposto a Diane, mettendo il personaggio in varie situazioni in cui avrebbe bisogno di closure, ma questa si dimostra impossibile: accade ovviamente con Herb [12], ma succede anche con gli altri personaggi primari e secondari che circondano BoJack [13].

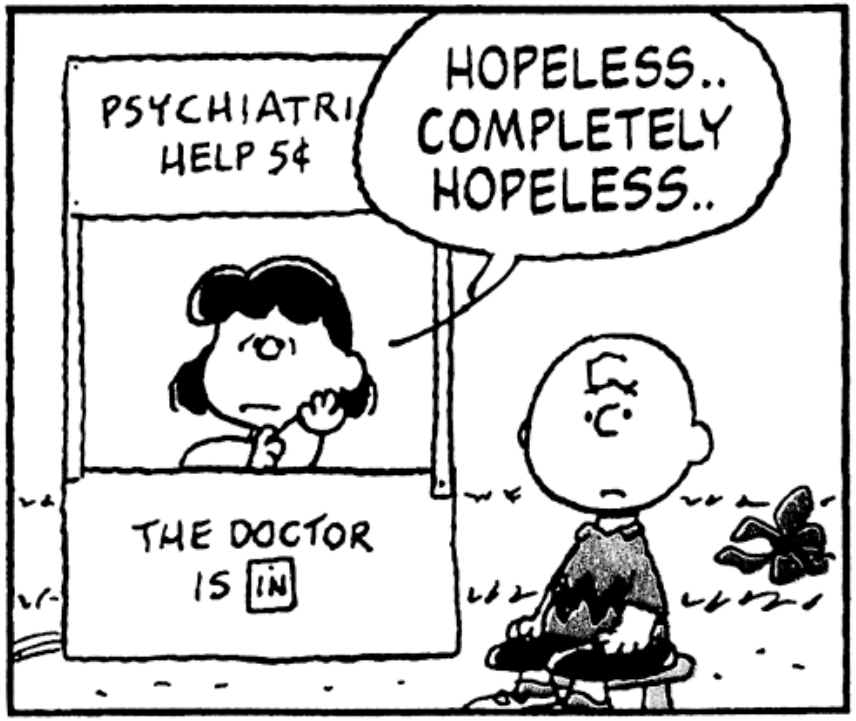
Con Sarah Lynn sembra esserci una vera closure quando BoJack le dice quanto le voglia bene (3x11); ma è una risoluzione fittizia, perché Sarah Lynn poco dopo muore a causa dell'avventura in cui BoJack l'ha trascinata dimostrando la contraddizione tra quanto espresso a parole e le azioni distruttive che il personaggio ha compiuto non curandosi di lei.

Il vero problema di BoJack non è che la closure spielberghiana non esista. L'irrisolto che caratterizza il protagonista è causato dal suo vivere in un loop, come quello delle puntate autoconclusive delle sit-com, mentre la vita che ha intorno continua ad andare avanti linearmente. BoJack vive meta-narrativamente in un mondo auto-illusorio, senza voler prendere coscienza del fatto che le azioni hanno conseguenze. Tutto quello che gli accade nello show dimostra questo punto: il protagonista si comporta come se si trovasse in una sit-com, ma la sua realtà è diversa. BoJack vive suo malgrado in un mondo drammatico – pieno di gag, è vero – ma pur sempre un mondo in cui la storia continua consequenzialmente.

Crisi esistenziale

BoJack è un personaggio che di puntata in puntata esplora la propria crisi, senza trovare una soluzione. Il pilot e le sigle iniziali e finali sottolineano con grande chiarezza questo tema. Il pilot introduce ancora prima dei titoli di testa gli elementi principali della crisi di BoJack. Nella scena iniziale vediamo per prima cosa *Horsin' Around*, cioè il passato glorioso del protagonista. Subito dopo, appare un giornalista televisivo di oggi che inizia una disastrosa intervista a BoJack: l'attore dichiara di essere ubriaco e di avere posteggiato in un parcheggio riservato ai disabili. BoJack non ha la minima percezione dell'immagine di sé che proietta all'esterno. "È una mia impressione o sto davvero andando benissimo in quest'intervista?", chiede al giornalista [14]. In pochi secondi, i problemi caratteriali di BoJack sono chiari al pubblico. Il dialogo prosegue ed è proprio BoJack a introdurre uno dei temi centrali, quello della struttura della sit-com e del potere consolatorio che ha, soprattutto per lui: "Non sarà Ibsen, ma per un sacco di persone la vita è solo un lungo calcio nell'uretra e qualche volta quando arrivano a casa vogliono solo guardare uno show che parla di persone buone e gradevoli, che si vogliono bene; in cui nonostante qualsiasi cosa succeda, alla fine dei 30 minuti tutto è risolto nel migliore dei modi" [15]. La scena ha già chiarito che *BoJack Horseman* non sarà quel tipo di show, perché BoJack non è stato presentato come un personaggio gradevole e pieno di amore. Il nodo del suo problema viene subito messo in evidenza dalla domanda successiva dell'intervistatore, che chiede a BoJack cosa abbia fatto da quando *Horsin' Around* è stato cancellato, ormai 18 anni prima. BoJack si blocca: non sa rispondere. Titoli di testa.

La sigla di apertura inizia con BoJack che si sveglia nel suo letto, occhi sbarrati e espressione preoccupata. Le situazioni della vita quotidiana gli scorrono alle spalle, tra la sua indifferenza e un leggero fastidio davanti ai flash dei fotografi. Quando arriva sera, c'è una festa alle sue spalle, BoJack beve e ha gli occhi arrossati. Precipita dal balcone, sprofondando attonito nella sua piscina mentre gli altri personaggi lo guardano dal bordo, in un'inquadratura che cita il film *Viale del tramonto*. Ma alla fine della sigla, BoJack è adagiato su una sdraio, mentre si ripara gli occhi dal sole di Hollywood. In meno di un minuto, i titoli di testa riassumono il loop in cui è intrappolato BoJack, quello sul quale lo show ragionerà per la sua intera durata.



I titoli di coda sono accompagnati da una canzone originale, che offre un sintetico ritratto del protagonista della serie: “Negli anni Novanta ero in un famoso show televisivo. Sono BoJack il cavallo, non fare finta di non riconoscermi. E sto cercando di aggrapparmi al passato, è trascorso tanto tempo, non so quanto durerò...” [16]. BoJack è un personaggio ossessionato dalla popolarità di un tempo, ormai perduta, e ora si sta pericolosamente avvicinando al capolinea. L’azione che BoJack compie più spesso (a parte bere) è riguardare le puntate di *Horsin’ Around* con dei binge-watching compulsivi. Quando la serie inizia, BoJack è sospeso nei suoi loop ormai da decenni, immobile, incapace di cambiare e di vedere se stesso per quello che è. Nella prima stagione, l’incontro con Diane catalizza un’introspezione fino a quel momento rifiutata. Le scene tra i due interrompono le sottotrame comiche e la giostra delle gag, esprimendo il lato più drammatico dello show. Assomigliano a sedute di psicoterapia, con Diane nel ruolo della terapeuta. Quest’immagine è esplicitata nell’episodio 1x10, in cui BoJack fa un viaggio psichedelico durante il quale vede Diane come Lucy Van Pelt dei Peanuts, che sedeva dietro a un banchetto con la scritta “Psychiatric Help 5 Cents” quando psicanalizzava Charlie Brown. È Diane a tirare fuori l’argomento della responsabilità individuale di BoJack. Nel pilot, gli dice che solo lui è responsabile della propria felicità. BoJack rifiuta l’idea, stabilendo

il punto di partenza della sua possibile trasformazione durante l'intero show: superare questa negazione, cambiare atteggiamento nei confronti della vita. Ma, non esistendo una vera closure nell'universo diegetico di BoJack Horseman, al personaggio non basta prendere coscienza della verità propostagli da Diane. Quando BoJack riconosce i propri difetti e i propri errori, già al termine della prima stagione, questa evoluzione non lo porta verso una soluzione, quanto piuttosto verso una crisi ancora più acuta.

BoJack sembra irrimediabilmente perso nel suo loop, al punto che per alcuni la sua figura è associabile a quella del Sisifo di Albert Camus [17], condannato a ripetere lo stesso ciclo di azioni per l'eternità. La metafora di Sisifo è richiamata anche dall'arco che riguarda il tentativo di BoJack di fare jogging. A partire dalla stagione 2, viene mostrato un jogger che corre fuori dalla villa del

protagonista, risalendo la collina hollywoodiana. Nell'episodio 2x01, anche BoJack decide di andare a correre, compiendo un'azione che ricorda quella di Sisifo, costretto a salire lungo una montagna spingendo una pietra fino in cima. In questo caso la pietra è metaforica, rappresentata dalla fatica esistenziale del protagonista. Quando nel 2x12 BoJack raggiunge finalmente la cima ma stramazza al suolo, il jogger esperto si ferma a parlargli: "Diventa più facile", gli dice. "Ogni giorno diventa un po' più facile. Ma lo devi fare tutti i giorni. Quella è la parte difficile" [18].

È la stessa cosa che Wanda cerca di far capire a BoJack quando gli racconta una barzelletta in due tempi: "Alcune cose richiedono tempo" [19]. L'unico modo di uscire da un loop che si ripete ogni giorno per BoJack sarebbe introdurre un elemento di continuità: avere pazienza, collegare ogni giorno della sua vita al successivo, accettando il fatto che il tempo nel suo mondo sia lineare e che, quindi, le sue azioni abbiano conseguenze.

Il tempo e la memoria

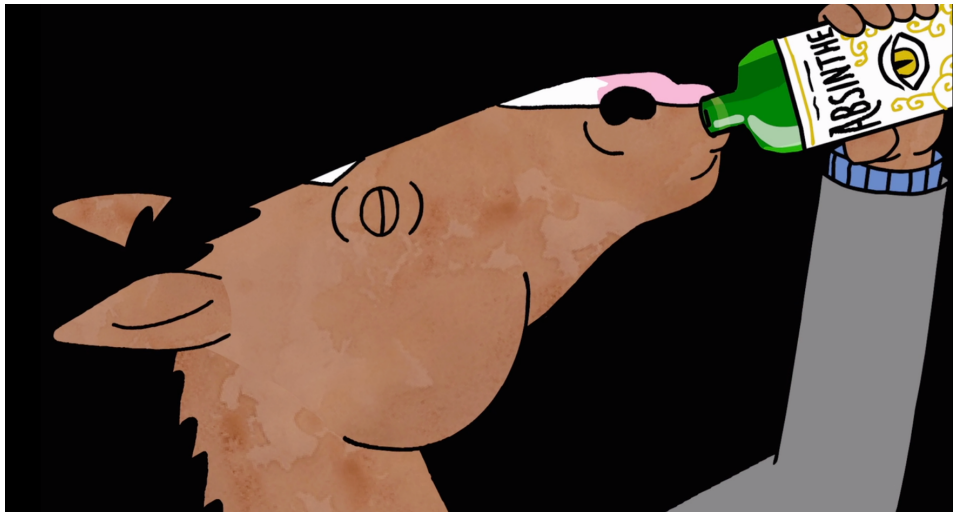
La contraddizione temporale in cui è incastrato BoJack è associata al tema della memoria, espresso dalla struttura narrativa della serie con ellissi e flashback.

Prendiamo in esame i flashback. C'è un passato a cui il personaggio si aggrappa, quello degli anni di *Horsin' Around*; ciò si traduce nella riproposizione continua di scene tratte dallo show, usate come elemento diegetico quando è lo stesso BoJack a riguardarle, oppure come flashback. Ma l'uso del flashback non riguarda solo *Horsin' Around*; questo meccanismo narrativo

punteggia ogni stagione di *BoJack Horseman* mostrando angoli nascosti della storia. Più il protagonista si immerge nell'auto-analisi parlando con Diane, più la serie propone allo spettatore viaggi nel suo passato. Abbiamo quindi le analessi che tornano all'infanzia di BoJack, ricorrenti, che contengono anche le scene col personaggio Secretariat, idolo dell'infanzia del protagonista; quelle nel 1985, quando BoJack non era ancora famoso [20]; i salti all'indietro mostrano anche gli anni Novanta, quelli del successo; mentre nella terza stagione i flashback riguardano soprattutto il 2007, anno in cui BoJack cerca di rilanciarsi, fallendo clamorosamente nell'impresa.

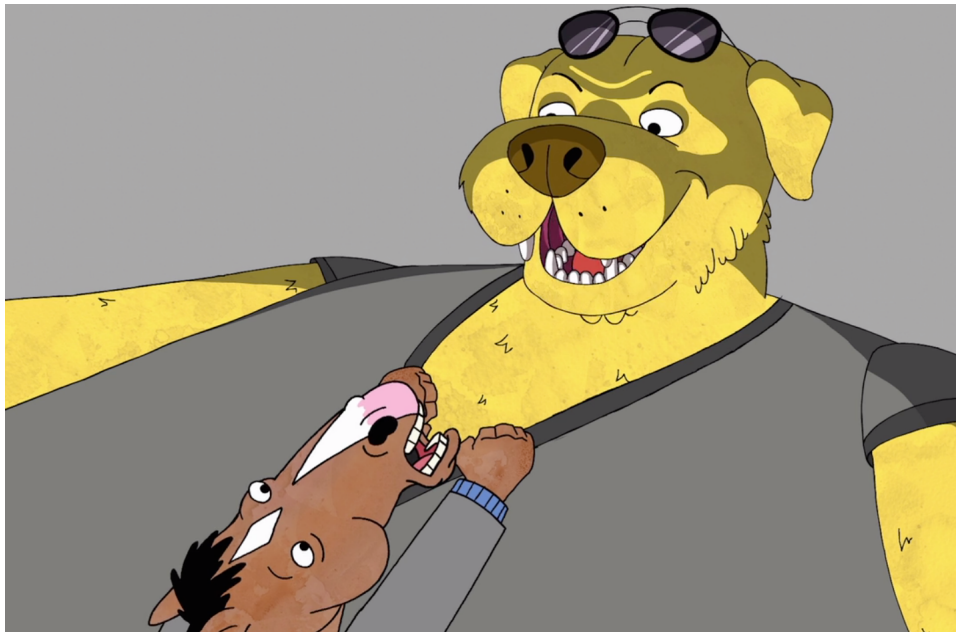
Sono tutti momenti che sottolineano la presenza di una continuità nella vita di BoJack, resa tragica dal suo rifiuto di accettarla coscientemente. Questo fatal flaw del personaggio si traduce, anche narrativamente, nel suo rapporto controverso con la memoria. La sua memoria fallace è un sintomo dell'incapacità di imparare dai propri errori e BoJack appare infatti smemorato fin dai primi minuti del pilot. In modo eclatante: non sa dire cosa abbia fatto per 18 anni. Nell'episodio 3x02, Princess Carolyn fa notare a BoJack quanti anni siano passati dai tempi di *Horsin' Around*; il protagonista le risponde: "Davvero? Dove va il tempo?" [21] e subito dopo beve un'abbondante sorsata di liquore, come a fornire una risposta alla domanda. Il tempo di BoJack viene semplicemente cancellato dalla sua memoria, anche attraverso l'uso di sostanze.

Nell'episodio 1x06, BoJack chiede a un barista una bottiglia di qualcosa che gli faccia dimenticare i suoi problemi. È il punto in cui lo show inizia a esplicitare anche attraverso regia e montaggio il tema della rimozione attuata da BoJack. Dopo aver bevuto, il protagonista si sveglia il giorno successivo. Non viene mostrato quello che gli è successo. Questa ellissi viene rappresentata in un modo particolare: non c'è mai una vera interruzione della scena. BoJack in primissimo piano beve da una bottiglia di assenzio, mentre alle sue spalle il fondale scompare, oscurandosi fino a diventare nero, per poi trasformarsi nel fondale della scena successiva, lontana diverse ore dalla precedente. Questa scelta enfatizza il rapporto che BoJack ha con lo scorrere del tempo: parti della sua memoria svaniscono, così lui può percepire il tempo con una continuità "editata", a cui vengono sottratte le cose che non gli piacciono. Dopo le sbronze, BoJack ritrova tracce che gli dimostrano la sua attività durante i blackout.



Spesso sono messaggi e email deliranti che ha mandato alle persone della sua cerchia. BoJack ha le prove del fatto di continuare a esistere anche quando stacca la spina, ma non si rassegna a prenderne atto.
In tutti gli episodi in cui BoJack prende una sbronza epocale vengono fatte scelte particolari nel raccordo tra le scene. L'episodio 1x07 inizia con BoJack che si riprende dopo due settimane di abuso alcolico; vediamo il resoconto del tempo che è passato dal punto di vista di Princess Carolyn che ne fa un sommario a BoJack, aggiungendo di volta in volta un particolare più scabroso. Viene visualizzato prima un BoJack che grida sotto alle finestre di Princess Carolyn; poi lei lo informa che mentre lo faceva era nudo. Rivediamo la stessa scena, ma questa volta BoJack non ha i vestiti. E così via, in un montaggio alternato di passato e presente che sottolinea come queste esperienze vengano raccontate a BoJack da un'altra persona che ne è stata testimone, e come il protagonista apprenda con grandissima sorpresa le notizie sulle sue stesse imprese.

Ma i raccordi-ellissi più importanti sono usati in quelle che potremmo definire due vere e proprie "puntate bender", non a caso entrambe con Sarah Lynn, specchio oscuro del loop di BoJack. La prima è la 1x11, "Downer Ending", in cui BoJack e Todd si drogano insieme a Sarah Lynn. Ancora una volta, il montaggio non stacca quando ci sono ellissi nell'esperienza temporale di BoJack: il personaggio sperimenta dei blackout di ore, ma non li percepisce. Vediamo l'immagine di BoJack sdoppiarsi e tremare, per poi tornare univoca: in quel momento, il protagonista scopre che sono passate ore rispetto a quello che lui ricorda come l'istante precedente. L'inquadratura scelta ha trasmesso allo spettatore il punto di vista di BoJack, che percepisce la continuità tra due momenti che non sono contigui, avendo cancellato quello che è accaduto in mezzo. Il montaggio diventa poi sincopato e il viaggio dei personaggi psichedelico e spaventoso, finché BoJack viene risucchiato in quello sfondo nero che rappresenta spesso il suo blackout [22].



La seconda "puntata bender" è la 3x11, quella che termina con la morte di Sarah Lynn. I due personaggi sono legati da una disperazione esistenziale che si manifesta nell'annichilimento attraverso l'alcol e le droghe. Mentre iniziano la loro *epic bender*,

guardano per l'ennesima volta gli episodi di *Horsin' Around*, che è il loro passato comune, ma anche la sit-com che li ha intrappolati entrambi, ciascuno nel suo loop. Quando le droghe fanno effetto, inizia una nuova sequenza di ellissi. Ma questa volta le ellissi non sono raccordate con fluidità, come accadeva nelle stagioni precedenti. Il montaggio opta per delle piccole interruzioni con rapide dissolvenze al nero, che evidenziano un salto temporale che inizia a preoccupare il personaggio: ogni volta che accade, BoJack deve farsi spiegare da Sarah Lynn cosa sia successo durante l'interruzione. Il pubblico ascolta i sommari venendo calato nel punto di vista offuscato di BoJack, di scena in scena alle prese con le conseguenze di azioni che non sa di avere compiuto.

Durante questa sbronza colossale, BoJack manifesta all'estremo la cattiva comprensione dei discorsi che gli altri personaggi gli hanno fatto in precedenza riguardo all'essere responsabili di sé e delle proprie scelte. Si reca per scherzo a una riunione degli alcolisti anonimi, prendendo in giro i partecipanti e poi, sempre accompagnato da Sarah Lynn, mette in pratica il precetto del "chiedere scusa" sentito alla riunione. Ma nella visione che BoJack ha della vita, questo significa soltanto ricevere l'assoluzione gratuita per tutte le cattive azioni compiute contro gli altri, dimostrando l'impossibilità di una reale closure per un personaggio che nega l'esistenza dei rapporti di causa-effetto.

Non siamo condannati (?)

Come abbiamo visto, BoJack è un personaggio intrappolato in un ciclo di autodistruzione. Al termine dell'ultima stagione, lo abbiamo lasciato devastato dal dolore per la morte di Sarah Lynn, di cui è in parte responsabile. Sarah Lynn era il personaggio più simile a lui, essendo intrappolata in un loop, schiava di un passato celebre – per lei non ancora del tutto terminato – e vittima dello stardom. La chiusura del loop di Sarah Lynn con la morte mette il personaggio di BoJack con le spalle al muro, rendendo il clima di questo dramedy più tetro rispetto a quello delle prime stagioni.

Nel panorama cine-televisivo attuale, in cui il citazionismo e il revival del passato sono elementi di conforto che conducono lo spettatore in un territorio rassicurante, una serie come *BoJack*

Horseman colpisce per l'amarezza e il nichilismo che esprime grazie ai medesimi espedienti.

La nostalgia del passato e lo scorrere del tempo sono fonte di angoscia per personaggi e pubblico, privati dell'effetto consolatorio che troviamo invece in altre serie Netflix (come ad esempio *Glow* e *Stranger Things*).

Il BoJack che abbiamo lasciato al termine della terza stagione è come un Don Draper bisognoso di una svolta. Nell'iconica inquadratura finale con i cavalli selvaggi, intravediamo l'ultima possibilità che il personaggio ha di emanciparsi dalla propria condizione. La stagione 4, uscita l'8 settembre 2017, ci rivelerà se BoJack è condannato, come si è chiesto tante volte, o se le ultime parole che ha detto a Sarah Lynn sono vere almeno per lui: "Non siamo condannati" [23].

Note

[1] Joe Berkowitz, *How A Funny, Horse-Obsessed Artist Created The Look Of Netflix's First Animated Show*, in "Fast Company", 22/08/2014.

[2] Citando solo qualche esempio: due procioni nei panni di homeless frugano nei bidoni dell'immondizia (1x01, 1x04); BoJack urla spaventando un gruppo di passanti che sono piccioni vestiti da sera, facendoli volare via terrorizzati (1x01); una ragazza sciocca è letteralmente una gallina (1x02); una cameriera mucca si stizzisce quando deve servire bistecche (1x04); le edizioni Penguin sono davvero gestite da dei pinguini (ricorrente dalla 1x01); Wanda il gufo risponde a varie domande chiedendo: "Who?", richiamando il suo verso (2x03); al pronto soccorso c'è un leone con una spina nella zampa (2x04); BoJack investe un cervo che sta facendo jogging lungo la strada di notte (2x04); il letto di Mr. Peanutbutter e Diane è una cuccia gigante, Mr. Peanutbutter è ossessionato dall'inseguire il postino e adora guardare Bones. E così via.

[3] Vengono parodiate in questo modo le opere di Keith Haring, Jean-Michel Basquiat, David Hockney, Matisse, Manet, Warhol e altri; fa eccezione la reinterpretazione dell'Ofelia di Millais, con un personaggio umano, Sarah Lynn, tra le ninfee, ad anticiparne la morte al termine dell'episodio 3x11. Si veda anche Angelica Jardini, *BoJack Horseman: All the Art References!*, in "The Sartler", 21/07/2015.

[4] Altri esempi: il personaggio nerd Diane Nguyen viene esplicitamente descritto come "Asian Daria" (in riferimento alla protagonista del cartone animato Daria) (3x11); l'arco di Princess Carolyn ricalca i tropi di film e serie centrati sull'affermazione di una donna, come *Una donna in carriera* e la serie *The Good Wife*: Princess Carolyn deve conquistarsi duramente il suo posto lavorando il doppio degli uomini e cerca di avviare un'attività in proprio tra schermaglie amorose e la competizione con rivali agguerrite.

[5] Uno degli esempi più classici si trova nell'episodio 3x11, in cui una scena meta-narrativa descrive l'episodio stesso. BoJack ha una serie di blackout e sniffa eroina con Sarah Lynn, poi in una visione vede Cuddlywhiskers, l'autore di *The BoJack Horseman Show*, serie che appartiene all'universo diegetico dello show.

Cuddlywhiskers gli dice che mostrare il suo personaggio mentre assume eroina è eccessivo e che la struttura dell'episodio, in cui i blackout sono collegati tra loro per ellissi narrative, confonde gli spettatori. Cuddlywhiskers sta fornendo la descrizione dell'episodio di *BoJack Horseman* che stiamo guardando e conclude la sua battuta meta dicendo che le battute meta non sono gradite al pubblico. Per altro, il titolo dell'episodio è "That's Too Much, Man!", ovvero il tormentone di Sarah Lynn in *Horsin' Around*, che rivela la sua ironia drammatica quando alla fine della puntata Sarah Lynn muore di overdose (di una droga che si chiama proprio "BoJack Horseman", come il personaggio).

[6] "When people find out that someone like you, who seems larger than life, is actually just wounded and vulnerable as they are, it makes them feel less lonely", episodio 1x11.

[7] I parallelismi con *Mad Men* vengono approfonditi in: Daniel Bergmoser, *Why BoJack Horseman is the new Mad Men*, in "Den of Geek!", 22/07/2016.

[8] "Our issues could be settled in 22 hilarious minutes", episodio 3x11.

[9] Alcuni esempi di continuità nei dettagli: nella 1x06, BoJack ruba la "D" della scritta "Hollywood" dal monte Lee; da allora, per l'intera durata dello show, la lettera non sarà mai rimpiazzata e Hollywood sarà sempre chiamata "Hollywoo" da chiunque. Dopo che BoJack investe un cervo nell'episodio 2x04, la sua automobile rimane danneggiata per il resto della stagione, finché non viene definitivamente distrutta nel 2x11. Il puff nel salotto di BoJack viene bruciato nella 1x11 e rimane così finché BoJack non rinnova l'arredamento nella 2x01, puntata in cui vediamo un traslocatore portare via il puff vecchio. Sempre nella 2x01 appare per la prima volta un babbuino che fa jogging fuori dalla casa del protagonista. Lo continueremo a vedere anche in seguito e solo dopo molte apparizioni fugaci BoJack avrà finalmente un'interazione con lui. Lo show insinua una possibile backstory per il babbuino, che rimane misteriosa. Per approfondimenti su questa vicenda, si veda: Joe Petro, *I Have Questions About the Jogging Baboon from BoJack Horseman*, su "Sitcom World", 23/08/2016.

Anche la sigla iniziale sottolinea l'esistenza della continuità. Dal pilot in avanti, Sarah Lynn è sullo sfondo nella scena della festa. Dopo la sua morte nell'episodio 3x11, nel 3x12 Sarah Lynn scompare anche dalla sigla. Nella terza stagione, lo scenario del salotto di BoJack cambia varie volte a partire dalla puntata 3x08, aggiornandosi in base a quello che sta succedendo nella storia. La stanza si riempie di cose e persone, ma quando l'arco di BoJack si spinge verso una deriva sempre più solitaria, la sigla della 3x11 ci mostra lo stesso salotto svuotato, i personaggi scomparsi e il vetro dietro BoJack simbolicamente infranto, come il suo protagonista.

[10] "Closure is a made up thing by Steven Spielberg to sell movie tickets", episodio 1x05.

[11] "What's great about Los Angeles is that nobody cares about where you're from or who you are", episodio 1x05.

[12] Herb non lo perdona e gli dice esplicitamente: “I’m not going to give you closure. […] You’ll have to live with the shitty thing you did for the rest of your life”, episodio 1x08 .

[13] Per esempio, nell’episodio 3x04, ambientato sott’acqua, BoJack scrive una lettera per scusarsi con una regista a cui ha rovinato la carriera, ma l’inchiostro si scioglie e lei non riesce a leggerla; nel 2x11 BoJack ha diversi confronti disastrosi con sua madre, che terminano con uno scambio di battute amarissimo, lontano dalla closure che l’evoluzione dell’arco della puntata suggeriva inizialmente.

[14] “Is it just me or I’m nailing this interview? I kinda feel like I’m nailing it”, episodio 1x01.

[15] “It’s not Ibsen, sure, but look, for a lot of people life is just one, long, hard kick in the urethra and sometimes when you get home […] you just want to watch a show about good, likable people who love each other, where no matter what happens at the end of 30 minutes everything’s gonna turn out okay”, episodio 1x01.

[16] “Back in the 90's I was in a very famous TV show. I'm BoJack the horse, don't act like you don't know. And I'm trying to hold on to my past, it's been so long, I don't think I'm gonna last”, titoli di coda.

[17] Si veda il videoessay *The Philosophy di BoJack Horseman* del canale YouTube “Wisecrack”.

[18] “It gets easier. Everyday it gets a little easier. But you gotta do it everyday. That’s the hard part”, episodio 2x12.

[19] “Some things take time”, episodio 2x04.

[20] Esemplare l’episodio 1x08, che presenta un lunghissimo flashback sulla formazione di BoJack e la sua trasformazione da attore emergente, coi piedi per terra, a celebrità capricciosa.

[21] “Really? Where does the time go?”, episodio 3x02.

[22] Dopo la caduta nel blackout, BoJack si mostra confuso riguardo al tempo che è passato: crede siano trascorsi due giorni, ma scopre che in realtà sono passati solo due minuti. Quando il suo trip finisce, si risveglia sul pavimento di un parcheggio, sotto la pioggia, ignaro di che giorno sia.

[23] “We’re not doomed”, episodio 3x11.

Webgrafia

Daniel Bergmoser, *Why BoJack Horseman is the new Mad Men*, “Den of Geek!”, 22/07/2016.

Joe Berkowitz, *How A Funny, Horse-Obsessed Artist Created The Look Of Netflix’s First Animated Show*, “Fast Company”, 22/08/2014.

Raphael Bob-Waksberg, post nel suo blog personale “Boring Old Raphael” del 07/01/2015.

Jane Borden, *BoJack Horseman’s Creator Tried, and Failed, to Use Magic Mushrooms for Inspiration*, “Vanity Fair”, 21/04/2016.

Jen Chaney, *Deep Down, BoJack Horseman Is a Hopeful Show*, “Vulture”, 26/07/2016.

Dave Crewe, *Tony Soprano Meets The Bluths: How ‘BoJack Horseman’ Is Playing With The Golden Age Of TV*, “Junkee”, 03/08/2016.

Chris Heller, *The Best BoJack Horseman Sight Gags, According to the Person Who Makes Them*, “Vulture”, 01/08/2016.
Angelica Jardini, *BoJack Horseman: All the Art References!*, “The Sartler”, 21/07/2015.
Ariane Lange, *136 Hidden Jokes You Probably Missed On ‘BoJack Horseman’*, “BuzzFeed”, 18/09/2014.
Lili Loofbourow, *The lunatic brilliance of Bojack Horseman*, “The Week”, 21/07/2016.
Jason Martin, *BoJack Horseman: Bolder, Darker, Better Than Ever in Season 3*, “Outkick the Coverage”, 26/07/2016.
Jackson McHenry, *How 2007 Are BoJack Horseman’s 2007 Jokes?*, “Vulture”, 03/08/2016.
Rebecca Milzoff, *Margo Martindale on Why People Think She Plays Evil Women*, “Vulture”, 30/10/2015.
Michael Nordine, *‘BoJack Horseman’ Production Designer Lisa Hanawalt Reveals Her Unique and Beautiful Creative Process*, “IndieWire”, 28/04/2016.
Emily Nussbaum, *The Bleakness and Joy of ‘BoJack Horseman’*, “The New Yorker”, 08/08/2016.
Joe Petro, *I Have Questions About the Jogging Baboon from BoJack Horseman*, “Sitcom World”, 23/08/2016.
Alexandra Plesa, *80 Incredible Animal Puns You Probably Missed On BoJack Horseman*, “Ranker”, senza data.
Valeria Righele, *Oh oh, cavallo*, “Prismo”, 22/07/2016.
Richard Rosenbaum, *Tracing the Lineage of Bojack Horseman, in Overthinking It*, “Overthinking It”, 30/11/2016.
Neda Ulaby, *For 'BoJack Horseman,' It Matters If A Cartoon Dog Is A Man Or A Woman*, “NPR”, 24/05/2015.
Emory Wheel, *The Rising Popularity of the Dramedy,* “The Emory Wheel”, 02/02/2015.

Biografia dell’autrice

Sara Mazzoni si è laureata alla magistrale di Cinema, Televisione e Produzione Multimediale di Bologna dopo la triennale di Arti Visive e dello Spettacolo allo IUAV di Venezia. Scrive recensioni di film e serie televisive sulla rivista online “Cinema Errante”. Attualmente frequenta la scuola di scrittura Bottega Finzioni. Ha firmato una puntata della serie tv *Profondo Nero* e collaborato a un episodio di *Le muse inquietanti*, entrambe di Carlo Lucarelli.

Capitolo 4

Deutschland 83

di Davide Parpinel

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Deutschland 83*

Anno 2015

Stagioni 1 (8 episodi) rinnovata

Network RTL

Creatore Anna LeVine

Cast principale

Jonas Nay è Martin Rauch

Maria Schrader è Lenora Rauch

Ulrich Noethen è General Wolfgang Edel

Sylvester Groth è Walter Schweppenstette

Sonja Gerhardt è Annett Schneider

Ludwig Trepte è Alex Edel

Carina N.Wiese è Ingrid Rauch

Trama

Martin Rauch è un giovane soldato delle truppe di frontiera della Repubblica Democratica Tedesca. Ha una madre Ingrid, casalinga e non ha padre. Ha anche una zia, sorella della madre, Leonora Rauch che lavora alla Missione diplomatica della Germania Est a Bonn. La donna è nel suo ufficio una sera del 1983 mentre osserva in televisione il discorso del Presidente degli Stati Uniti Ronald Reagan in cui definisce l'U.R.S.S. "l'Impero del male". Preoccupata di questa affermazione si reca nella Germania Est nel quartier generale dell'intelligence in cui incontra Walter Schweppenstette, per discutere delle conseguenze diplomatiche della frase pronunciata dal presidente Reagan.

Schweppenstette afferma: "L'Occidente è passato all'offensiva. Mosca ha ragione". Sono necessarie le prove, però, per verificare la strategia di aggressione degli Stati Uniti e quindi si rende necessario infiltrare un soldato sotto copertura alla Base Federale Ferdinand Braun a Daun, Germania Ovest, in servizio dal generale Wolfgang Edel il quale si trova in stretto contatto con i generali della Nato. Il militare scelto è appunto il nipote Martin Rauch.

Dopo una iniziale diffidenza da parte del giovane, perché preoccupato della malattia ai reni della madre, è convinto da Leonora e Tobias Tischbier, altro infiltrato dell'Est a Bonn nei panni di un professore di diritto porta bandiera della causa pacifista, a condurre la sua missione per il bene del suo paese. Il giovane Rauch, dopo un periodo di addestramento, assume, quindi, l'identità di Moritz Stamm e comincia il suo lavoro nell'ufficio di Edel. Inizialmente si deve occupare di rintracciare informazioni sul posizionamento in territorio tedesco dei missili Pershing II puntati verso Mosca. Martin/Moritz, così, entra in contatto con il generale americano Arnold Jackson di stanza nella Germania dell'Ovest, nella cui valigetta fotografa i documenti sulle attività militare americane e della Nato contro l'Est. Motitz/Martin passa, quindi, subito le informazioni a Karl Kramer, altra spia della Germania Est nella base, in occasione di una cena a casa di Edel. Qui, inoltre, il giovane ha l'occasione di conoscere meglio il figlio del generale Alex anch'egli Tenente a Daun, e la sorella Yvonne cantante che abita in una comune pacifista. Martin raccolte, dunque, le informazioni crede che la sua missione sia terminata, ma Leonora, in un dialogo clandestino tra i due, gli ricorda che il suo compito è capire quando gli Stati Uniti attaccheranno. Comincia così l'alacre lavoro di ricerca di informazioni che conduce il giovane a prendere possesso di un floppy disk di proprietà di Henrik Mayer capo analista Nato, durante un incontro ufficiale tra Germania Ovest e Nato. Il dischetto, successivamente, è passato all'intelligence della Germania Est che con non poche difficoltà riesce a decifrarlo. A Berlino Est intanto Annett fidanzata incinta di Martin, decide, sotto consiglio di Leonora di andare a vivere con Ingrid così da sostenerla in assenza del figlio. Qui la ragazza scopre che la donna è avvicinata da Thomas, studente con cui lei ha avuto una breve relazione. Questo sembra passare alla donna dei libri proibiti in quella parte della Germania che poi sono custoditi segretamente nello scantinato di casa. Parallelamente Martin/Moritz si lega alla segretaria di Mayer, Linda, ma la ragazza è vittima del sistema di spionaggio e dell'ingenuità del ragazzo.

La situazione, così, degenera e la tensione e il clima di sospetto divengono sempre più opprimenti. Sullo sfondo la guerra fredda registra picchi di tensione molto alti. Da un lato la Nato e la Germania Ovest avviano l'esercitazione Able Archer che l'intelligence della Germania Est scambia per un reale attacco. A fomentare tale sospetto è soprattutto Schweppenstette il quale

occulta volontariamente le parti del dossier rubato a Mayer in cui si dice che la Nato non ha intenzione di scatenare una guerra atomica, per trasmettere ai suoi superiori una versione rivisitata.

In mezzo a tutto questo agisce Martin/Moritz. Il giovane soldato corre da una parte all'altra della Germania prima per donare il suo rene alla madre, poi per riuscire a far ragionare generali e capi dell'intelligence della Germania Est sulla verità su Able Archer. Intanto Annett denuncia l'attività clandestina di contrabbando dei libri di Thomas a Schweppenstette, scoprendo però, un'altra verità più importante. Alex Edel, dal canto suo, si infatua del movimento pacifista condotto da Tobias e dello stesso uomo che però lo allontana perché probabilmente portatore del virus dell'HIV. Yvonne, dopo aver instaurato una relazione con Martin/Moritz si afferma come cantante, ma durante una tappa del tour nella Germania Est è vittima della mente plagiata di Annett. Wolfang Edel, infine, osserva il disintegrarsi della sua famiglia su cui non riesce più a essere presente come nell'esercito. Tutto degenera. Serve un colpo di mano, il sacrificio, il gesto eclatante che risolva il climax ascendente di tensione e sospetti e ovviamente tutto è in mano del giovane Martin, ormai non più Moritz.

La parola alla puntata pilota

Creata da Anna LeVine, scrittrice americana, residente a Berlino, con la collaborazione del marito Jörg Winger, famoso produttore tedesco, e prodotta da RTL Television e AMC network Sundace tv per conto di UFA Fiction, *Deutschland 83* è una serie televisiva andata in onda alla fine del 2015 in Germania, previo passaggio in anteprima delle prime due puntate al Festival di Berlino dello stesso anno. La serie è stata, inoltre, trasmessa anche negli Stati Uniti da Sundance TV già alla metà del 2015 (è stata la prima serie tv in lingua tedesca a essere trasmessa da un network americano [1]), mentre in Italia è passata su Sky Atlantic all'inizio del 2016. La prima stagione si compone di 8 episodi della durata di circa 45' ciascuno. È in produzione una seconda stagione dal titolo *Deutschland 86* che dovrebbe arrivare in televisione nel 2018.

Deutschland 83 si caratterizza per l'intreccio tra finzione e avvenimenti storici, su un’impalcatura di sospetto e tensione.

Sembra, infatti, che la nascita della serie si debba a tre motivazioni di carattere storico-biografico-televisivo. La prima è un'esigenza familiare ossia come raccontare alle due figlie della

coppia la storia di Berlino e la sua radicale trasformazione dopo l'unificazione tedesca. La seconda riguarda Jörg Winger, nato a Colonia, il quale durante il servizio di leva ha studiato russo e si è addestrato ad ascoltare le trasmissioni radiofoniche russe intercettate. La terza è più una questione televisiva. I coniugi Winger, infatti, erano stanchi della programmazione televisiva tedesca che didatticamente si soffermava solamente sul passato nazista della Germania [2]. Non è stato, però, facile il processo di scrittura, in quanto, come afferma la stessa Winger, la televisione tedesca non ha finanziariamente le possibilità per sostenere il lavoro degli autori come accade negli Stati Uniti in cui gli scrittori lavorano a tempo pieno. Anna ha, quindi, scritto il pilota e successivamente quattro altri scrittori l'hanno aiutata per la stesura della stagione: Steve Bailie, Andrea Willson, Ralph Martin e Georg Hartmann. Fondamentale, è stato l'apporto di Jörg, esperto showrunner, utile soprattutto nella traduzione degli script dall'inglese al tedesco [3].

Per comprendere come questi obiettivi e le fasi di scrittura si siano espressi nella serie, si può partire dall'analisi dell'episodio pilota. Dal punto di vista narrativo, l'organizzazione della prima puntata di una serie televisiva si può dividere in sette momenti. Innanzitutto il teaser, i primi tre minuti, necessari a stuzzicare l'attenzione dello spettatore. Poi la sigla che informa sul cast tecnico della serie e mostra, solitamente, alcuni passaggi chiave della narrazione. Primo atto: si imposta la vicenda, il tema, l'eventuale conflitto attorno a cui ruota l'episodio; il secondo atto si snoda sul confronto che conduce alla risoluzione del conflitto il quale trova compimento nel terzo atto in cui il protagonista-eroe dopo una fase iniziale di sconfitta sembra avere la meglio. Infine il tag in cui regna la calma, si mostrano le conseguenze della vittoria, poco prima del cliffhanger ossia lo spunto della storia, spesso misterioso, che aggancia un episodio all'altro o una stagione all'altra [4]. L'obiettivo appare evidente: carpire l'attenzione dello spettatore. Nell'ottica, infatti, di tenerlo fedele alla visione per l'intero svolgimento della stagione il primo episodio assume un ruolo particolare soprattutto nella presentazione della storia e dello stile della serie [5].

Francesca Negri a riguardo afferma che l'episodio deve avere una doppia funzione:

"*da un lato deve istituirsi come prototipo dell'intera serie, sintetizzando tutti gli elementi che andranno a costruirla, puntando a enfatizzare l'elemento caratterizzante che la definisce […]; dall'altro lato deve comprendere le principali piste narrative che verranno sviluppate in seguito, presentare personaggi e protagonisti, cercando allo stesso tempo di mantenere un'autonoma organicità tale da porlo come prodotto completo in sé*" [6].

I primi tre minuti della puntata pilota intitolata "Quantum Jump" propongono due luoghi. Innanzitutto la Missione Diplomatica di Bonn. Anno 1983. Una donna fuma nervosamente, mentre ascolta il discorso del Presidente Reagan all'Associazione

Evangelica Nazionale a Orlando. Successivamente fa una telefonata.
Altro luogo. Confine Germania Est e Germania Ovest. Due ufficiali della DDR interrogano alcuni studenti dopo averli trovati in possesso di *1984* di George Orwell, libro proibito nella Germania Est. Uno dei due ufficiali esprime condanna per la loro azioni, parlando di tradimento e pronunciando frasi come “il socialismo è libertà”, il “socialismo lavora per il bene comune contro l'individualismo del capitalismo” come fosse un credo. Gli studenti sono rilasciati e i due ufficiali ridono della situazione.

Primo atto. La donna, Leonora Rauch, si dirige nell'ufficio del generale Walter Schweppenstette al quartier generale dell'intelligence a Berlino Est per discutere le conseguenze dell'affermazione di Reagan. Entrambi pensano che l'Occidente sia passato all'offensiva, ma servono le prove ed è per questo che Leonora propone a Schweppenstette di infiltrare sotto copertura alla base Ferdinand Braun, un loro ufficiale, sostituendolo con Moritz Stam, prossimo segretario del Generale Edel. La persona proposta per questa operazione è il nipote della donna Martin, uno dei due ufficiali dell'interrogatorio. Nella scena successiva il ragazzo arriva nella sua casa e raggiunge Annett la sua fidanzata. Poco dopo incontra la madre che gli confida la necessità di un urgente trapianto di reni.

Sigla. La canzone scelta per accompagnare alcune immagini della serie è è Major Tom di Peter Schilling, canzone pacifista sulla scelte di un giovane militare in guerra.

Secondo atto. La risoluzione del conflitto passa, dunque, attraverso Martin. Alla presentazione del piano il giovane appare riluttante a causa della malattia della madre. Leonora e Walter, però, con l'inganno riescono comunque a portarlo a Bonn. Qui incontra Tobias, professore universitario, pacifista, infiltrato della DDR il quale gli spiega il piano: il giovane militare in occasione dell'incontro tra il generale Edel e il generale americano Jackson deve fotografare alcuni documenti top secret. Martin si dimostra perplesso e scappa, ma dopo esser stato raggiunto da Tobias, è convinto dalle sue parole che prospettano uno scenario di un conflitto mondiale nucleare come possibile conseguenza al diniego. Martin, ora Motitz, entra quindi da infiltrato nella base Braun. Qui è accolto da Karl Kramer soldato dell'Est sotto copertura. Poco dopo incontra Alex Edel, figlio del generale, che gli confida il suo scetticismo sulle azioni militari volute del padre. Intanto nella Germania Est Leonora induce Annett a trasferirsi a casa della madre del suo fidanzato per assisterla.

Terzo atto. Il generale Jackson incontra il generale Edel nella base e Martin/Moritz riesce, così, a fotografare i documenti chiusi nella valigetta del militare americano. La sua missione è, dunque, compiuta nonostante qualche imprevisto tra cui un leggero sospetto della segretaria di Edel sulla posizione errata nel

cassetto delle chiavi dell'ufficio del generale. La situazione è risolta e un repentino cambio scena introduce con un piano sequenza il giovane soldato a casa degli Edel in cui si svolge una grigliata all'aperto.

Tags. Martin/Moritz è, quindi, a casa di Edel e chiacchiera con Alex, con Kramer, conosce Yvonne, l'altra figlia del generale. La situazione di calma è presto compromessa da un errore del protagonista. Martin/Moritz, infatti, chiama al telefono la fidanzata Annett a cui svela dove si trova e lo scopo della sua missione segreta. Non si accorge però, di essere osservato da Renate, la sorella di Ursula, moglie del generale, la quale corre subito dai coniugi Edel a informarli della telefonata. Il panico attanaglia il giovane protagonista il quale chiede aiuto a Kramer. La situazione è presto sistemata.

L'aggancio alla seconda puntata passa da un interrogativo: la missione del giovane infiltrato è davvero terminata? Mentre si allena con il plotone in un bosco Moritz/Martin legge le nuove consegne da un foglietto scritto in codice incastrato nel tronco di un albero. Subito dopo compare Leonora che lo incarica di scoprire le prossime mosse degli Stati Uniti dichiarando che milioni di vite dipendono dalla riuscita della sua missione. La ragion di stato costringe Martin e lui non può far altro che obbedire, proseguendo simbolicamente il suo allenamento.

Tensione e sospetto come spinta della narrazione

L'episodio pilota presenta tutti i personaggi principali e le dinamiche della storia. Da un lato, quindi, Leonora, Schweppenstette, Tobias e Kramer complottano contro la Germania Ovest e la Nato. Dall'altro il generale Edel e Jackson si confrontano su come evitare un conflitto atomico. Poi c'è Martin in crisi ideologica a causa della malattia della madre e dell'amore per Annett, seppur sostenuto nella sua perplessità dal codice militare. Come se non bastasse il ragazzo è subito investito dallo scetticismo di Alex e dal fascino di Yvonne. Gli avvenimenti storici, a completamento del quadro narrativo, tagliano trasversalmente la narrazione, proposti nella cronistoria della crisi diplomatica attraverso i telegiornali [7].

Questo è il contesto in cui si svolge *Deutschland 83* che introduce lo spettatore nel clima di sospetto e tensione che prende forma e visione nell’idea dalla creatrice della serie. La Germania Est

appare più grigia e severa negli arredi dell'intelligence o in quelli della spoglia stanza dell'interrogatorio iniziale. La Germania Ovest, al contrario, è apparentemente più viva. Quando Martin scappa da Tobias e Leonora attraversa una tipica città occidentale, confusa dal traffico, dalla folla della strada e soprattutto dall'abbondanza colorata delle marche dei prodotti nelle vetrine. Anche la cena a casa Edel nella parte finale della puntata propone un contesto narrativo informale in cui trovano spazio l'ebrezza (soprattutto di Renate) e l'improvvisazione (il canto di Yvonne).

Tale contrapposizione accende la miccia della tensione, insinuando nello spettatore il dubbio a riguardo di come la rigidità del soldato Martin sotto copertura possa adattarsi al nuovo contesto. Questo aspetto è, inoltre, confermato, anche dalla caratterizzazione dei personaggi. Leonora e Tobias, infatti, sembrano incapaci di provare emozioni, convinti della loro missione, mentre Yvonne e Alex appaiono più rilassati e sereni.

Il crollo del protagonista nella puntata pilota, è quindi imminente: la presunta fine della missione e l'atmosfera di libertà lo conducono all'errore.

Lo stato di perplessità del giovane protagonista è sottolineato nel primo episodio dall'inquadratura che lo ritrae spesso da sotto con il volto smarrito e ansioso sia in occasione del colloquio con Leonora e Walter, sia quando deve fotografare i documenti nella valigetta di Jackson, che quando chiede aiuto a Kramer dopo la telefonata ad Annett. Di contro Schweppenstette, Leonora, Tobias, Annett, Alex, Yvonne, Wolfgang Edel sono ripresi in primissimo piano orizzontale, perché sicuri e decisi esecutori delle loro azioni.

Altra scelta linguistica che accresce il clima di tensione è il montaggio. Nel pilota, come nel resto della serie, questo è abbastanza lineare e descrittivo, passando dal generale del contesto al particolare delle azioni. Si fa più serrato, invece, nei momenti chiave come la presentazione del personaggio di Martin, il suo addestramento o la risoluzione del problema con Renate. In queste scene gli stacchi sono continui e veloci immergendo chi osserva nel flusso narrativo di pericolosità. Ad accrescere

tale stato, inoltre, è anche il tema musicale che in queste scene è più opprimente. C'è da dire che la scelta musicale non si limita a enfatizzare, bensì rappresenta un elemento linguistico importante per la contestualizzazione. Allo stesso modo degli spezzoni dei telegiornali le canzoni dell'epoca come *Sweet Dreams* degli Eurythmics (utilizzata nella scena della fuga di Martin) o *99 Luftballons* di Nena (per la festa iniziale), sempre nella puntata pilota, aiutano a definire la cornice e dare veridicità alla finzione oltre che ritmo alla narrazione. La musica, quindi, è l'elemento linguistico che forse più di altri impernia la finzione della narrazione di *Deutschland 83* nella verità storica di quegli anni.

Linee narrative

Dopo il recupero delle informazioni dalla valigetta del colonnello Jackson al giovane soldato spetta un'altra missione. Mentre entra sempre più in contatto con la comodità della vita nell'Ovest, si prepara a scoprire quando Nato e Stati Uniti attaccheranno l'Unione Sovietica, occultando le prove decisive a Henrik Mayer, contenute in un floppy. Subito dopo aver portato a termine la missione, però, il giovane è vittima di un agguato da parte di una donna di origine orientale. Risolta questa situazione con furbizia, Martin è sottoposto a un'altra prova questa volta da parte di Jackson. Questo insiste perché il ragazzo incontri un militare della Nato che dice di aver conosciuto in passato Moritz Stamn. La copertura potrebbe saltare, ma la destrezza di Martin anche in questo caso riesce a risolvere la situazione e così il militare è liquidato celermente, lasciando, però, qualche perplessità in Jackson. Questi piccoli indizi introducono nella puntata successiva intitolata “Brave Guy”, il sospetto in chi guarda che il clima attorno al protagonista sia sempre più pericoloso.

Non è da meno il comportamento dello stesso Martin. Perché, infatti, inizia una relazione con Linda? Tra i due infatti, si instaura immediatamente una complicità profonda e duratura, inquadrata con dei primissimi piani dei giovani che tradiscono le loro emozioni. C'è da dire che seppur appaia visibilmente innamorato Colibrì, questo è il nome in codice di Martin nei rapporti della Germania Est, sfrutta la relazione per avvicinarsi all'analista della Nato e installare una microspia sotto la sua scrivania. Non si trattiene, però, nel confidare alla ragazza la sua missione segreta. Linda non la prende bene e l'epilogo di questa relazione è già scritto, nonostante i tentativi di Martin di evitare l'ineluttabile, aprendo così sempre più rimorsi e dubbi sul suo comportamento, accentuati sempre dall'inquadratura dal basso mostrata nel pilota.

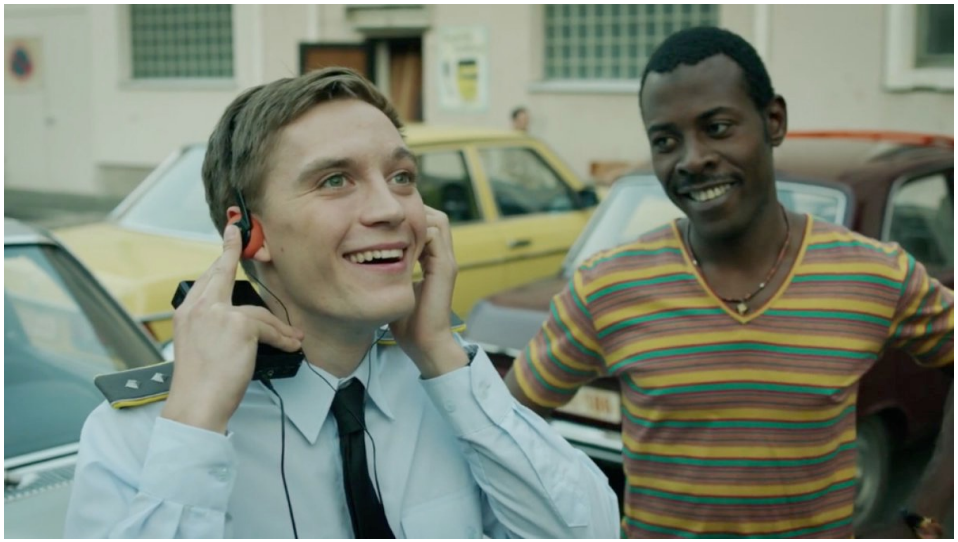
Colibrì, dunque, nella prima parte della stagione sembra allo sbando e si rifugia tra le braccia di Linda e Yvonne, per cercare un sollievo ai suoi drammi interiori. La sua svolta arriva quando Tobias gli dice di tornare immediatamente nella Germania Est in quanto la madre ha bisogno del suo rene per il trapianto. Il giovane, quindi, rientra a casa e nel treno incontra un'altra spia che gli chiede di consegnare del caffè a un uomo. Si tratta in realtà di esplosivo, ma Martin lo scopre solo quando, dopo aver consegnato i barattoli alla persona designata, è coinvolto in un'esplosione. Stufo di essere usato come una pedina, il soldato

giunge a casa, si sottopone all'intervento di trapianto e dichiara alla sua fidanzata Annett, di non voler più tornare a fare la spia. La ragazza sembra accettare la sua scelta, anche se poco dopo confida la decisione a Schweppenstette. Il generale, successivamente, parla con Martin per convincerlo a tornare alla sua missione con frasi quali “La vita della popolazione è nelle tue mani” e “L'Ovest ci attaccherà”. Lui però, è fermo nella sua decisione soprattutto perché desidera dare un padre a suo figlio. Allo stesso tempo, cerca di convincere il generale che i missili Pershing II sono stati posti in direzione dell'Unione Sovietica non per attaccare e che Able Archer è solo un'esercitazione. Schweppenstette ovviamente non gli crede come suggeriscono i primissimi piani del suo volto duro come la falce e rigido come il martello che la incrocia. Il protagonista nelle ultime due puntate, è, quindi, costretto a perseguire la verità, arrivando a fare irruzione nel comando dell'intelligence della Germania Est.

Questa la linea narrativa principale. Qui la verità storica, la crisi diplomatica e l'imminente guerra atomica, spettro della vita reale nel 1983 sono la cornice in cui cui Anna Winger inserisce la storia di un ragazzo catapultato per ragion di stato in un mondo nuovo e pieno di insidie. Il suo essere fragile e la sua trasformazione in un uomo convinto sono il pretesto per agganciare empaticamente lo spettatore e porsi come il filo conduttore dell'aumento della tensione narrativa. A supporto di questo climax ascendente di pericolosità e sospetto si attestano le vicende degli altri personaggi che si muovono sempre tra finzione e verità.

Sullo sfondo la Germania Est e la Germania Ovest. Come descritto nel pilota, infatti, “le due Germanie” appaiono due mondi separati, come storicamente erano nel 1983. La caratterizzazione estetica proposta nella prima puntata si amplia e si riempie di dettagli. La Germania Ovest è descritta come il luogo delle università occupate, delle comuni, delle manifestazioni di protesta, della voce che grida e si fa sentire, della casa di Edel piena di tecnologia, di finestre ampie che danno sul giardino e di una comodità a tratti superflua. Nella Germania Ovest Martin può acquistare facilmente un walkman, da cui ascolta una canzone dei Duran Duran, e dei microfoni portatili.

Nell’Est invece, tutto tace, tutto di è fermato. Il luogo in cui si svolgono la maggior parte delle scene è l'intelligence di spionaggio dominata da una viraggio cromatico marrone-verde acido in cui nessuno parla, nessuno si esprime, tutti eseguono e



complottano e la tecnologia è quasi bandita. La Germania Est si presenta molto scarna, tanto quando la casa di Martin. L'abitazione è fredda, e non troppo valorizzata, in quanto metaforizza il clima di sospetto e di poca fiducia che intercorre tra Ingrid e Annett.

Questi due contesti, così separati, determinano le altre linee narrative. A Bonn vive la famiglia Edel. Alex e Yvonne, i figli del generale rappresentano i due personaggi più importanti nello sviluppo narrativo di Martin. Il primo è un coetaneo scettico nei confronti della guerra e della crisi diplomatica, e si avvicina al movimento pacifista. Già dal secondo episodio, infatti, segue con molto interesse le orazioni di Tobias, come sottolineato dalla scelta di accompagnare la scena con la canzone *Call Me* di Blondie. Il ragazzo, così, si lega clandestinamente al movimento, anche se è polemico per la sua poca incisività, e si infatua sempre più di Tobias tanto che nella quinta puntata “Cold Fire”, Alex diserta e si dirige tra le braccia della spia dell'Est. Questo però non può del tutto accettarlo, perché il giovane è pur sempre un militare e mentre suona *Mad World* dei Tears For Fears, Alex disilluso si allontana dall'uomo. Si sente incompreso e scappa. Ursula, la madre, che intanto ha sempre meno rapporti con il marito generale e presenta segni di cedimento psichico, lo copre nella sua diserzione dall'esercito, sostenendo una finta malattia che lo tiene a letto a casa. Alex, trova, quindi, rifugio nella comune di Yvonne, ma il suo smarrimento è ampio, tanto da condurlo al termine della quinta puntata ad arruolarsi nelle file della Germania Est e successivamente a compiere un gesto disperato. All'inizio della sesta puntata, infatti, rapisce il generale Jackson, beccandolo in una casa chiusa, sorvegliata dalle microspie dell'Est, e lo costringe a filmare un video in cui afferma che i missili Pershing II non sono stati posizionati per scatenare una guerra.

È interessante ai fini storiografici il dialogo tra i due perché Alex è convinto dello scoppio del conflitto mondiale, come affermano gli speaker dei telegiornali in sottofondo, ma Jackson cerca di dissuaderlo, sostenendo che nessuno nell'Ovest, dagli Stati Uniti alla Nato, ha intenzione di scatenare una guerra mondiale. La situazione del rapimento è poi sbrogliata da Kramer e dallo stesso Martin, Alex è così reintegrato nell'esercito, dopo essersi in maniera rocambolesca fattosi trovare a casa in occasione della visita medica di verifica della sua presunta malattia, e va incontro al suo destino in un dialogo successivo con Tobias. Questo lo informa, infatti, di aver contratto il virus dell'HIV, probabilmente infettandolo [8].

Il personaggio di Alex è connesso a quello di Martin, perché sono due giovani in balia dell'incertezza di ideali, schiacciati dalla pressione storica e sociale dei fatti. Rispetto al protagonista, Alex, però, è più aderente ai fatti storici, come dimostrato dal dialogo con Jackson e dal contagio del virus dell'HIV. Al contrario, invece, la sorella Yvonne è più defilata storicamente anche se incide molto di più nella vita di Martin. La bella figlia di Wolfgang Edel si presenta nel pilota con la sua voce suadente che ammalia il giovane soldato. I due si incrociano nuovamente nella quinta puntata quando, come detto, Martin corre da lei dopo l'incidente

con Linda. Qui in preda ai fumi dell'alcool parla con la ragazza dei problemi di sicurezza del mondo e le dice, scherzando, anche se il dubbio di verità c'è, che è una spia. La loro relazione non è vista molto bene dall'intelligence dell'Est e Tobias allontana Martin dalla ragazza, mentre questa successivamente ottiene un contratto come corista di un famoso cantante tedesco. Una tappa del tour approda nell'Est e qui è avvicinata da Annett, come da ordine di Schweppenstette. La ragazza è quindi convinta a dormire a casa sua, ma quando Martin rientra a casa la pone in salvo dalle cattive intenzione della fidanzata. La storia di Yvonne, quindi, non rappresenta narrativamente una linea di approfondimento importante, però è funzionale ad accrescere il dubbio sulla fermezza di Martin nella prima parte e nella rivelazione dei piani di Schweppenstette. Annett dal canto suo, dopo la festa nella prima puntata, rimane sola e un po' forse per solitudine inizia una relazione con Thomas la quale finisce nel momento in cui Leonora la convince ad andare a vivere con Ingrid. Il personaggio riappare nella quarta puntata quando la ragazza scopre che la madre di Martin e Thomas si incontrano clandestinamente. Quando la donna è ricoverata i due si confrontano e lui le confida che gestiva una biblioteca insieme a Ingrid, prima della messa all'indice dei libri.

Il confronto finale avviene nella settima puntata tra Ingrid, Annett e il generale che si scopre essere stato suo docente e aver avuto anche una breve relazione. Annett appare sempre più preda delle azioni dell'uomo, così tanto da convincerla del rapimento di Yvonne.

Annett, quindi, più che un elemento fondamentale per la crescita del protagonista, è un personaggio di finzione che si muove tra gli avvenimenti storici e si pone soprattutto come parte principale di quel gioco di intrighi e sospetti che governa la Germania Est. L'intelligence si muove sin dalla puntata pilota, ma è solo dalla terza puntata che lo spettatore entra in contatto con il suo lavoro e la sua ideologia. È il dischetto, infatti, sottratto a Meyer e la sua decifrazione che conducono chi guarda nel quartier generale dell'intelligence. Qui sulle note di *China Girl* di David Bowie i funzionari atti alla decifrazione di codici e alle intercettazioni si trovano spaesati su come utilizzarlo in quanto è una tecnologia che non conoscono.

L'intelligence appare confusa su come operare. Ciò si dimostra soprattutto quando, dopo l'installazione dei microfoni sotto la scrivania di Linda, scambiano un testo di una canzone dei Duran

Duran, battuto dalla ragazza, per un messaggio in codice inerente a una qualche missione. Da quasi macchietta l'intelligence, però, assume autorevolezza a partire dalla quinta puntata. L'elemento di svolta è, come spesso nella serie tv, un telegiornale in cui il cancelliere della Germania Ovest Helmut Kohl decide di rifiutare il ritiro dei missili americani dal suo territorio. Negli uffici a Berlino Est, quindi, si decide di intensificare l'operazione Ryan, lo sviluppo delle spie in territorio nemico: da questo momento nei rapporti non deve essere tralasciato nessun dettaglio. Mentre, quindi, si sentono i rumori delle macchine che decifrano codici, il generale Schweppenstette e i suoi collaboratori si domandano cosa sia Able Archer, e Alexsej Stepanov, compagno generale dell'intelligence, è sempre più convinto della guerra. Il piano Nato è codificato e si legge chiaramente che gli Stati Uniti non hanno intenzione di attaccare per primi. Da parte di Schweppenstette il piano è interpretato come una mossa di guerra e ordina di tradurre in tedesco solo le parti che parlano di un attacco. Il complotto si organizza e la tensione sale. Se a Daun inizia l'esercitazione Abel Archer capitanata dal generale Edel, l'intelligence avverte il silenzio radio della Germania Ovest, ed Alexsej è informato che il rapporto Nato è stato tradotto in parte. Qui interviene Martin, in fuga dal generale Edel, a cui ha confessato di essere una spia, che fa irruzione nella sala in cui sono riuniti tutti i capi dell'intelligence e urla “all'Ovest non sono pazzi, ma scrupolosi”.

Un telegiornale, quindi, mostra Reagan che ringrazia la Nato per la sua opera di disarmo dell'Europa, mentre la faccia di Michail Gorbačëv sorridente fa ben sperare per il futuro. L'intelligence della Germania Est ha fallito il suo compito.

Considerazioni finali

La scrittura di *Deutschland 83* di Anna Winger è dunque un sottile intrecciarsi di finzione e storia, al fine di generare il sospetto e accrescere la tensione.

A ben guardare, infatti, ogni azione è sottoposta a questa teoria. Perché infiltrare proprio Martin in questa operazione? Per arrivare a portare Annett a casa di Ingrid e scoprire i libri occultati e successivamente rivelare un altro mistero molto importante che coinvolge la donna e Schweppenstette? Perché Martin intesse prima una relazione con Linda e poi con Yvonne? Per vero amore, perché sta crollando, perché ha bisogno di un sostegno oppure perché sfrutta le due donne per acquisire informazioni utili per la

sua missione? Annett è incinta di Martin o di Thomas? Ingrid ha davvero bisogno di un trapianto oppure è solo una scusa per distogliere Colibrì dai suoi amori, finti o veri che siano? È vero amore quello tra Tobias e Alex o anche in questo caso è una manovra diplomatica? E perché il primo allontana dalla sua vita il giovane soldato, solo perché ha contratto il virus dell'HIV oppure perché ne scopre la pericolosità come possibile spia?

Questi e altri interrogativi si insinuano nella mente dello spettatore e non trovano risposta. La creatrice della serie non vuole dare risposte, ma solo mostrare, rivelare, proporre in una chiave educativa, la spiegazione di quale clima e quali pensieri attraversavano le società della Germania nell'83, come affermato all'inizio.

L'aspetto che rende ancora più accattivante per il pubblico la visione della serie è che tale pretesto narrativo è espresso e sviluppato dalla storia reale. La serie, infatti, si apre con la visione originale del discorso di Reagan per chiudersi con le immagini di Gorbačëv ossia di due politici realmente esistiti componenti importantissimi dello sviluppo e della morte di questo clima. In *Deutschland 83* è quindi la storia che innesca la finzione. Quest'ultima è la padrona della prima parte, supportata dalla scelte musicali e dall'estetica, per poi lasciare il posto alla realtà degli eventi storici. Dalla quinta all'ultima puntata, infatti, la voce off di telegiornali e radiogiornali, le immagini dell'attualità di quegli anni, il volto e le dichiarazioni dei politici, prendono più spazio e molto spesso aprono le puntate. In questo modo la creatrice vuole comunicare al pubblico che ciò che sta per vedere è successo realmente, è figlio di una storia vera.

Bisogna osservare che la serie presenta comunque dei momenti narrativi traballanti. Presi, infatti, dalla volontà di descrivere la storia, gli sceneggiatori si dimenticano di rendere maggiormente credibile il cambiamento di Martin che avviene in maniera troppo netta. Improvvisamente, infatti, l'inquadratura dal basso che lo caratterizza nelle prime quattro puntate, lascia il posto a un primissimo piano di un volto sicuro e deciso.

Il protagonista, spostandosi da una parte all'altra della Germania risolve tutti i problemi (il rapimento di Jackson, quello di Yvonne, la malattia della madre) proponendosi come unico elemento positivo dello stato di crisi. Questa “santificazione”, però, non è spiegata correttamente e lo scoppio delle bombe a Berlino, che innescano il suo odio nei confronti dell'intelligence, non può essere l'unico motivo valido di giustificazione. È il dubbio, il sospetto, l'avanzare della tensione, la confusione sociale e internazionale che possono in parte giustificare il cambiamento repentino del personaggio. È la storia che comanda e Martin in quanto eroe ne è vittima.

Deutschland 83, in definitiva, si propone come una serie piacevole da guardare, sorniona nell'uso delle scelte musicali come anche nella definizione di uno stile estetico che cattura l'interesse di chi guarda e lo immergono nel turbine degli eventi. Al contrario non si propone linguisticamente come rilevante. La regia illustra, il montaggio organizza, la recitazione convince. Nulla di più.

In tutto questo la funzione dell'episodio pilota è fondamentale. Si mostra organico e riassume tutto ciò che caratterizza la serie, presentando i personaggi, proponendo precise inquadrature, illustrando la storia, definendo i contesti di azione, insinuando in chi osserva quali potranno essere le direzioni di analisi. Nella sua rigida struttura di momenti narrativi la puntata pilota è quasi tutta la serie.

Note

[1] Stephen Dalton, *'Deutschland 83': Berlin Review*, in "Hollywoodreporter", 02/11/2015.

[2] Rachel Donadio, *'Deutschland 83,' a SundanceTV Series About an Earnest Stasi Spy*, in "New York Times", 12/06/2015.

[3] *5 questions with "Deutschland 83's" creator Anna Winger*, in "Sundance.tv", 16/07/2015.

[4] Carini Stefania, *Il testo espanso. Il telefilm nell'età della convergenza*, Vita e Pensiero, Milano, 2009, p. 25.

[5] Maio Barbara, *La Terza Golden Age della Televisione. Autorialità, Generi, Modelli Produttivi*, Edizioni Sabinae, Cantalupo in Sabina, 2009, p. 86.

[6] Francesca Negri, *L'âge d'or della fiction televisiva contemporanea: il caso 24*, Edizioni Cadmo, Fiesole (FI), 2009, p. 21.

[7] Nel1983 si registrò un picco di tensione mai così alto dal 1953 nel periodo denominato "Guerra Fredda" che attraversò un momento critico e delicato. La spesa militare degli Stati Uniti aumentò; successivamente il posizionamento di missili balistici americani in posizioni strategiche dell'Europa e una serie di esercitazioni, viste più come provocazioni, inasprirono i rapporti con l'Unione Sovietica. Da parte dell'URSS si registra l'abbattimento a settembre di un Boeing 747 appartenente alla linea aerea coreana che apparentemente sorvolava lo spazio aereo russo senza autorizzazione, uccidendo 269 persone. A completare questo scenario di paranoia e tensione nel novembre di quell'anno gli Stati Uniti in collaborazione con la Nato portarono a compimento "Able Archer" un'esercitazione condotta in maniera così realistica da convincere i russi a difendersi da un possibile attacco nucleare sul proprio territorio. L'operazione, infatti, prevedeva lo spostamento di 40 mila soldati americani in Europa Occidentale nel caso di un escalation da guerra

convenzionale a guerra nucleare e quindi, nel passaggio a Defcon 1 il più alto livello di classificazione americana di emergenza e allerta in stato di guerra. I russi erano a conoscenza di tutto questo grazie all'operazione "Ryan" un vasto piano di spionaggio che prendeva di mira leader politici e religiosi, tecnici della basi missilistiche e istituzioni finanziarie. Il sistema aveva il compito di produrre prove o confermare i sospetti della preparazione di un attacco nucleare da parte della Nato, ricevendo, così molte informazioni che tenevano i leader sovietici in un continuo e sempre in crescita stato di allarme.

[8] Nel 1983 l'immunologa francese Françoise Barré-Sinoussi nel laboratorio di retrovirologia dell'Istituto Pasteur di Parigi, diretto da Luc Montagnier, medico, biologo, virologo francese scopritore del ceppo del virus HIV, isolò al microscopio per la prima volta il virus dell'Aids nei tessuti di un linfonodo prelevati da una persona infetta.

Biografia dell'autore

Nato in una assolata giornata di luglio del 1983, ho dedicato la mia esistenza allo studio dell'arte. Mi sono formato tra Venezia e Roma e tra spettacoli teatrali e opere d'arte ho capito che il mio interesse principale è il cinema. Scrivo per la rivista di cinema *Linkinmovies.it* per cui giro l'Europa dei festival, leggo e recensisco libri e analizzo le puntate pilota delle serie tv. Contemporaneamente ho un recente passato da libraio, un presente da editor junior, e un futuro in qualità di responsabile del mio personalissimo cinema a disposizione di tutti coloro vogliano conoscere il mondo attraverso le immagini in movimento.

Capitolo 5

Extant

di Oriele Orlando

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Extant*

Anno 2014

Stagioni 2 (26 episodi) terminata

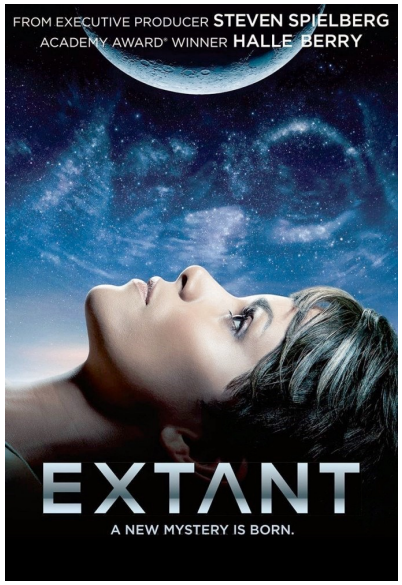
Network CBS

Creatore Mickey Fisher

Cast principale
Halle Berry è Molly Woods
Goran Visnjic è John Woods
Pierce Gagnon è Ethan Woods
Camryn Manheim è Sam Barton
Hiroyuki Sanada è Hideki Yasumoto
Grace Gummer è Julie Gelineau
Michael O'Neill è Alvin Sparks
Jeffrey Dean Morgan è JD Richter
David Morrissey è il Generale Tobias Shepherd
Necar Zadegan è Shayna Velez
Hilarie Burton è Anna Schaefer
Kiersey Clemons è Lucy
Henderson Wade è "Offspring" ("Hybrid")/Ahdu
Kate Burton è Fiona Stanton

Trama

Molly Woods, un'astronauta che lavora per la ISEA (International Space Exploration Agency) è assegnata ad una missione di tredici mesi in solitaria nello spazio, a bordo della stazione spaziale Seraphim. Tornata a casa, dal marito John, ingegnere robotico che ha creato il loro figlio Ethan, un nuovo prototipo di androide, nel sottoporsi agli esami clinici di controllo, scopre di essere incinta.



Le 13 puntate della prima stagione ruotano attorno alla questione di come possa essere possibile la gravidanza, avendo condotto la missione da sola, lei che dopo un incidente stradale in cui rimase coinvolta, anni prima di sposare John, perse sia il bambino che aspettava, sia il compagno e scoprì dolorosamente che a causa dello stesso non avrebbe più potuto avere figli. A completamento di questi elementi della trama vi sono gli intrecci legati al progetto della costruzione di androidi sul modello del figlio-prototipo, la ricerca del siero extraterrestre dell'immortalità da parte di Yasumoto e i segreti che legano quest'ultimo a Sparks, direttore delle missioni spaziali. E poi ci sono i figli di Molly: Ethan il bambino androide costruito e progettato per assomigliare ad un umano e Ahdu metà umano e metà alieno.

La seconda stagione in parte dipana la trama. Ma solo in parte, come vedremo più avanti. Le restanti 13 puntante delle 26 in totale, ruotano sul conflitto uomini versus androidi, macchine da guerra che vogliono impossessarsi del mondo distruggendo gli esseri umani capitanati da un super computer, e gli ibridi, metà umani e metà alieni. Molto spazio viene dato al personaggio interpretato da Halle Berry che è anche una delle produttrici insieme a Steven Spielberg (con la sua Amblin Entertainment). I presupposti per poter essere una serie televisiva di qualità e di successo c'erano proprio tutti: le major che l'hanno prodotto, il cast di attori comprendente la vincitrice di un Academy Awards, il versatile attore nipponico Hiroyuki Sanada, Camryn Manheim (figlia di Meryl Streep), e il talentuoso Michael O'Neill, il quale tra l'altro, nelle interviste rilasciate ipotizzava ben tre stagioni da realizzarsi, il perché poi vi siano stati dei ripensamenti e si sia interrotto il progetto è da spiegarsi anche per i sondaggi svolti per comprendere qual era il target di telespettatori che seguivano la serie e la percentuale degli ascolti.

"Questa è una storia che parla della terra, una storia sulla famiglia, una storia sulla sopravvivenza"

È quanto ci dice Molly Woods prima che inizi la puntata mentre scorrono alcuni fotogrammi per spiegare e al contempo riassumere i temi costituenti la trama. Nelle interviste che i vari attori principali e lo sceneggiatore hanno rilasciato, ripetono come un mantra gli stessi concetti.

Terra oggetto di desiderio degli alieni

Essendo una serie di fantascienza non poteva mancare uno degli elementi portanti per far ascrivere l'appartenenza al genere. L'autore però mette troppa carne al fuoco, come diviene chiaro man mano che si succedono le puntate e soprattutto nel passaggio alla seconda stagione. Ci sono gli alieni definiti spore, dato che non presentano un corpo materiale con una qualsivoglia forma che, attraverso il corpo di Molly, vogliono invadere ovviamente la terra. Spore che attaccano il corpo umano come un virus, non sono visibili ad occhio nudo e manipolano la mente, generando illusioni, il più delle volte con protagonisti

persone care scomparse. È la prima manifestazione vissuta dall'astronauta che vede il defunto compagno Marcus.
È l'invasione di Molly, a causa della quale resterà incinta. Spore che lobotomizzano gli esseri umani, quando è in pericolo la loro incolumità. Spore che riescono a sopravvivere senza nutrirsi, vagando nello spazio profondo in attesa di ospiti di cui impossessarsi per poi colonizzare un altro pianeta avendo distrutto il proprio.
Della loro esistenza ne sono a conoscenza un ristretto manipolo di terrestri, tra cui il direttore dell'ISEA Sparks, che ha perso la figlia nella precedente missione, la cui navicella è stata attaccata dagli alieni e che poco prima di perdere le sue facoltà mentali, invia un video messaggio per informare il padre della morte dei membri dell'equipaggio, lo ammonisce anche di non recuperare, per nessuna ragione, la navicella infetta. Man mano che si dipana la trama scopriamo che ancor prima vi era stata un'altra missione, in solitaria come quella di Molly, il cui astronauta, dato per morto dai dirigenti dell'ISEA, in realtà è riuscito a fuggire e sarà lui che fornirà delle risposte ai dubbi di Molly sulla sua sanità mentale, informandola di quanto gli è accaduto.
L'ISEA è quanto resta della NASA, che, andata in rovina, è stata privatizzata. L'azienda è gestita da Hideki Yasumoto, lo stesso che finanzierà la nidiata di bambini androidi con emozioni del tutto umane, gli Humanichs appunto, progettata dal marito di Molly.
Yasumoto sembra una grande cattivo. Silenzioso, cupo e intrigante, ma con un non so che di misterioso nello sguardo da

risultare interessante. Otre ad essere il grande magnate che investe nella scienza, apparentemente per l'amore del sapere, in realtà cela un oscuro segreto. Le missioni nello spazio profondo sono finanziate per la ricerca di giacimenti minerari da sfruttare, mentre lo spingersi in quel preciso quadrante dello spazio è perché si cerca la stessa sostanza giunta sulla terra decenni prima attraverso un pioggia di meteoriti. Sostanza che il magnate, allora povero minatore, ha raccolto in provette, che custodisce in cassaforte e che gli consentono di vivere a lungo e non invecchiare. Nell'apprendere della gravidanza di Molly, con la complicità di Sparks, la sequestrerà e le sottrarrà il feto per analizzarlo e ricavarne la sostanza di cui ha bisogno, avendo esaurito le scorte del suo elisir.

Il figlio di Molly, metà umano e metà alieno, sarà tenuto in una incubatrice in un laboratorio segreto, da cui riuscirà a fuggire. L'ibrido cresce in fretta, ha gli occhi che si infuocano e al buio sono visibili come quelli dei gatti, manipola la mente degli esseri umani ed è capace di interagire con la natura, con gli uccelli. Di hitchcockiana memoria gli stormi che si scagliano contro il parabrezza del Suv per consentire la fuga di Molly.

Le eredità della space-opera

Extant è una serie di fantascienza, è ambientata in un prossimo futuro, non vi sono scenari apocalittici, gli ambienti tanto interni che esterni sono uguali al presente che viviamo. La differenza è data da un senso di ordine, cura, pulizia degli esterni tale da sembrare dei meravigliosi rendering architettonici, le macchine possono anche camminare fluttuando a pochi metri dall'asfalto e con il pilota automatico, robot netturbini, o guida del museo, con aspetti innocui, ricordano predecessori illustri come R2D2 di *Star Wars*, che nella versione italiana si chiamava C1-P8, e Paperino, Paperina e Paperone di *Silent Running* del 1972. Quadri nel museo preistorico con ologrammi interattivi degli animali. Nella prima stagione la tecnologia del futuro è naturalmente integrata nella quotidianità dell'umanità futura, oltre ai robot, le macchine fluttuanti senza pilota, gli ologrammi, ci sono giocattoli space shuttle che possono realmente volare; specchi, ed altre superfici della casa che rispondono al tocco e divengono schermi interattivi, cassonetti piccoli, a forma di colonnina, puliti, illuminati che fanno sparire i rifiuti dei secchi della differenziata casalinga. Ci sono computer controllabili utilizzando guanti magici; ci sono iPads traslucidi, dispositivi computerizzati in ogni casa che rispondono a comandi vocali. Case intelligenti ma con meno personalità dell'antenata SARA, presente nella serie SyFy *Eureka*. Persino gli album fotografici sono familiari ma allo stesso tempo fantascientifici, non sono le cornici digitali del nostro presente, ma album classici le cui foto, in formato gif, raccolte all'interno si muovono. La tecnologia è integrata anche nella medicina, le protesi di arti degli esseri umani, si integrano perfettamente con il corpo al punto da non far distinguere la differenza come per i protagonisti di *The Six Million Dollar Man* e dello spin-off *The Bionic Woman* senza però il

rumore di fondo quando si usano gli arti bionici o scene al rallentatore, effetti ancora utilizzati sia nelle serie che nei programmi televisivi per sottolineare, con intento ironico quando un personaggio compie una prova di forza.

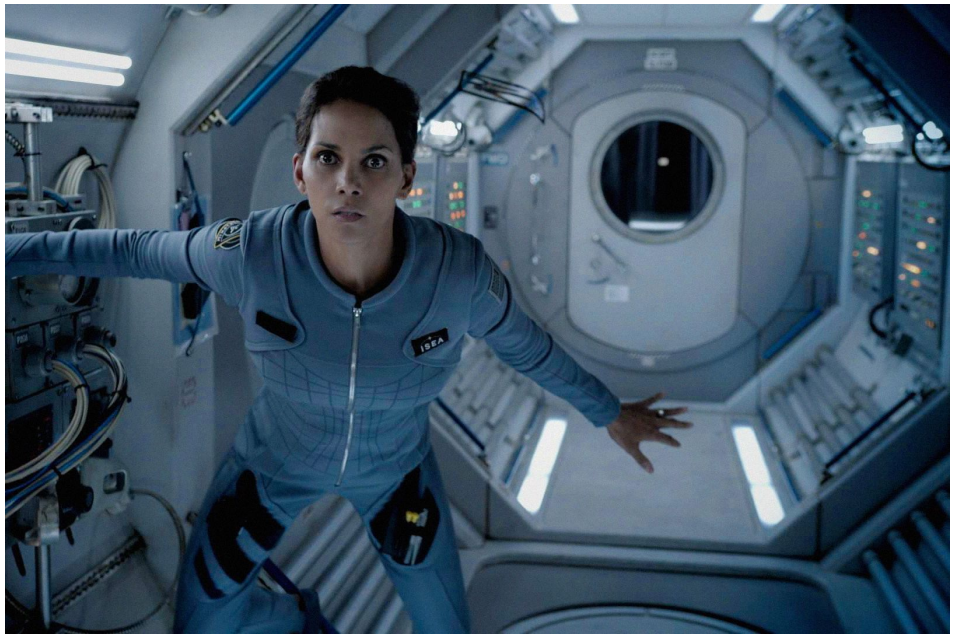
La comparsa di parti bioniche impiantati in esseri umani nella fantascienza degli anni Settanta del Novecento risente della visione positivista verso la scienza e la tecnologia, ottimismo derivato dai progressi scientifici della ricerca del tempo e del neo-sviluppo del tecnicismo, quale si era annunciato nella seconda metà del diciannovesimo secolo, quando il nuovo genere letterario fu creato. Visione positivista evidente nelle serie televisive di successo citate, che rivelano tra l'altro l'influenza con il romanzo di Mary Shelley, *Frankenstein*, primo uomo creato in laboratorio. Negli anni Ottanta si avrà invece un'inversione di tendenza, dato che prevarrà una visione negativa poiché si teme che la tecnologia possa ridurre l'uomo ad automa privandolo persino dell'anima come accade al protagonista del film *Robocop* (1987). Entrambe le posizioni sono però presenti nell'opera prima ideata da Fisher.

Alieni immateriali, che vivono incorporei, fluttuanti nello spazio profondo, invisibili all'occhio umano, che aspettano di impossessarsi di corpi umani, chi ama la fantascienza, ne ha già visti, a cominciare da uno dei capisaldi del cinema di genere: *Forbidden Planet* (1956), puntate delle diverse serie di *Star Trek*, con variazioni sul tema, finendo al famoso *The Astronaut's Wife* (1999), solo per citarne alcuni. Fisher mostra ancora una volta di essersi opportunamente documentato.

In linea di massima l'obiettivo degli alieni spore di *Extant* è quello di ingravidare le donne per conquistare la terra. La storia, quella reale, insegna che è un cliché tragico delle guerre dell'umanità combattute in ogni latitudine: sconfiggere e umiliare il nemico usando violenza sulle donne.

Quando si assiste alle performance di BEN che articola perfettamente, non si può non pensare ad altri computer super intelligenti e parlanti, infatti ha anch'esso progenitori illustri che disarticolavano le parole per lo più, ad eccezione di AL di *2001 Odissea*

nello spazio (1968*)*, a cui Fisher si è ispirato.
Manca nella serie l'accento epico, della scoperta e dell'azione, sostituito con un intreccio, debole e non legato perfettamente con il resto, sui cambiamenti dell'inconscio individuale e collettivo determinati dalle trasformazioni tecnologiche e sociali. Nella seconda stagione l'autore e gli editori sviluppano la trama soprattutto in una direzione, lasciando in sospeso alcuni intrecci e chiudendo frettolosamente gli altri, preferendo incentrare trama e intreccio sulla convivenza non pacifica di tre specie: terrestri, alieni, androidi che si contendono la supremazia e la conquista del pianeta. Deboli i riferimenti sugli effetti alienanti prodotti sull'uomo dalla società contemporanea, più riferimenti al modello catastrofico caro a Ballard. L'avvento del nuovo modello di sviluppo tecnologico e consumistico, nella fantascienza ha come diretta conseguenza la falsificazione del reale, la confusione tra realtà e immaginario. Gli androidi ideati, progettati da John Woods che imparano dall'esperienza come DATA di *Star Trek*, addestrati a diventare perfette macchine da guerra e che nella prima stagione sono rappresentati da Ethan che si sacrifica, non saranno per nulla buoni come quest'ultimo, si ribelleranno comandati dal super computer T.A.Y.L.O.R. che sarà sconfitto solo tramite un virus creato appositamente. Lucy, l'androide con il lato oscuro che cerca di sedurre uno dei suoi creatori, rimanda a Maria-robot di *Metropolis* (1927). Ethan non vuole morire come non lo vogliono gli androidi del romanzo di Philip K. Dick *Do androids dream of electric sheep?* (1968), da cui è stato tratto il film *Blade Runner* di Ridley Scott (1982). Simbolo della caduta di ogni distinzione tra umano e artificiale e al contempo rappresentante la deformazione dell'uomo odierno e il suo stesso fallimento.
La storia del bambino androide progettato da John Woods che impara attraverso l'esperienza, impara ad amare, fa pensare al protagonista del racconto di fantascienza di Brian Aldiss, *Super-Toys Last All Summer Long*, cui Spielberg si ispirerà per il suo capolavoro *A.I. Artificial Intelligence* (2001). Così come David di *A.I.*, infatti, anche Ethan è progettato per amare. Entrambi vivranno le esperienze dell'abbandono, del lutto, della sopravvivenza. Persino il comportamento di Molly altalenante nei confronti del figlio androide è preso pari pari dal racconto di Aldiss, tanto che potremmo benissimo sostituire, in modo interscambiabile, la mamma Monica Swinton con la mamma



Molly Woods. Entrambe non potendo avere figli naturali, l'una la Wodds a causa dell'aborto causato dall'incidente stradale, l'altra per le restrizioni governative e il rigido controllo sulle nascite e l'ibernazione del figlio naturale gravemente malato, vivranno l'esperienza dell'adozione e del doversi affezionare ad un bambino androide.

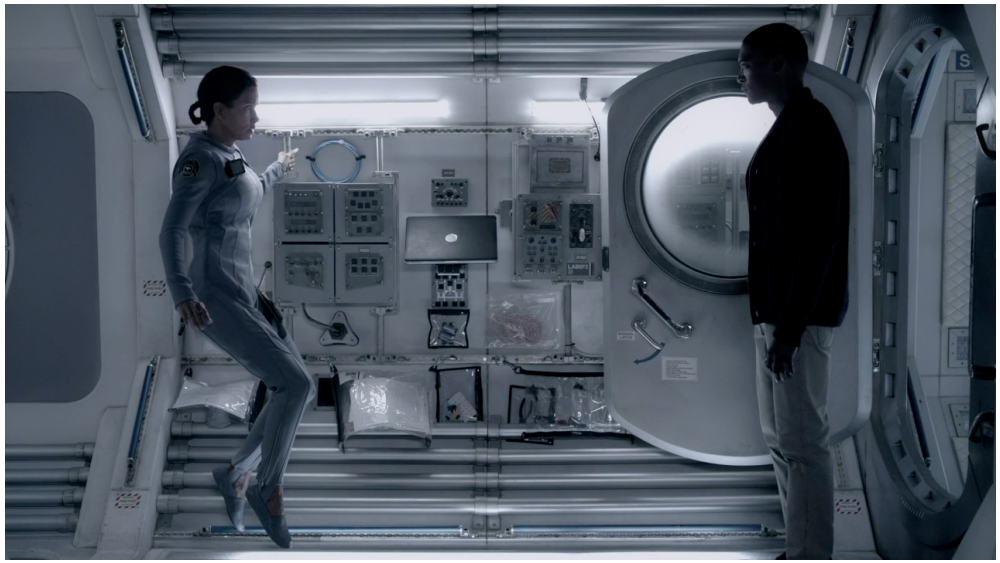
Le discrasie

Sono molte le disfunzioni nella scrittura della sceneggiatura che impediscono l'equilibrio, l'amalgama tra intreccio e azione, tra plot e subplot. Tra la prima e la seconda stagione, vi è la sparizione di molti personaggi, molti dei quali importanti come Yasumoto che di certo non salta in aria quando l'ordigno dentro Ethan, messo con l'inganno da Odin, nome omen, membro di un movimento terroristico contro la diffusione dei robot e degli androidi, si innesca nel suo tentativo di riportare la madre Molly, protagonista eroica pronta a rischiare la propria vita pur di proteggere il pianeta da una possibile invasione di pericolose spore aliene “affamate”, dato che l'edificio dell'ISEA, viene sgomberato.

È Ethan l'androide che si immola nell'ultimo episodio della prima stagione che non a caso ha per titolo “Ascensione”. Ethan che salva la vita di Ahdu il figlio naturale di Molly per metà alieno, intimandogli di correre quando si accorge che la bomba posta al suo interno sta per scoppiare. Ethan che porta nel suo nome il suo destino, nome antico presente nell'Antico Testamento derivante dall'ebraico, che possiamo tradurre con: solido, robusto, forte, perenne e che scorre sempre come un fiume, nome che attribuito alla persona può essere reso con "dalla lunga vita". Ethan darà a tutti una lezione sul significato di "essere umano", salvando la madre che ha imparato ad amare, ed anche la progenie partorita da Molly perché essere vivente, nonostante abbia fatto di tutto per sabotare la sua azione di salvataggio. Ethan androide "dalla lunga vita" che riesce a restituire a Molly il controllo dello shuttle, ma per farlo deve surriscaldare il proprio corpo oltre la norma, a dispetto dei moniti dei suoi genitori. Processo di umanizzazione concluso. Processo che raggiunge il suo apice nel quarto episodio, quando si autoripara dopo i danni causati dall'aggressione nel bosco. Autoriparazione non prevista, non scritta nel programma dai suoi creatori. Umanizzazione che

presenterà sin da subito anche i risvolti complessi dell'Io. Sarà il primo androide che sognerà, per essere esatti avrà un incubo a causa del trauma. Fragilità, che porterà Molly a guardarlo per la prima volta come lo vedeva suo marito: un figlio. Giorni dopo l'esplosione, Molly e John sono in lutto per la perdita di Ethan, quando all'improvviso l'androide si manifesta, si collega infatti al programma della casa comparendo su tutti i monitor: specchi, vetri delle porte finestre, ante del frigo. La spiegazione di John al miracolo: è asceso, si è trasferito su un cloud prima di esplodere. La progenie è sopravvissuta alla distruzione del centro di controllo dell'ISEA e vaga per le strade della città.

La prima stagione presenta un'ideale chiusura del cerchio, con Molly che ritorna dove tutto ha avuto inizio, per una definitiva resa dei conti con questo invisibile e spaventoso avversario. Le ultime tre puntate, dopo un andamento narrativo un po' altalenante in quelle precedenti, chiudono alcuni subplot e accrescono i livelli di tensione del racconto, riservando poche sequenze di buona suspense, quelle del gioco fra il gatto e il topo: Molly e Sparks, mentre l'ambigua e cattiva natura della progenie si manifesta in modo minaccioso e inquietante. Dopo le visioni deliranti e sinistri simulacri: le visioni di persone defunte che vengono proiettante nelle menti dei malcapitati da parte degli alieni, viene abbandonata l'atmosfera dei primi episodi a favore di scene più tipiche da thriller paranormale che non convincono. La serie inizia a mostrare i limiti della costruzione di una non buona trama con un non solido intreccio, con la caccia all'ibrido alieno prolungata oltremisura.



La più importante discrasia è data dalle evidenti differenze tra le due stagioni della serie, il motivo probabilmente di tale scelta è il calo di popolarità e conseguente diminuzione degli ascolti. Il passaggio da una trama di fantascienza con elementi appartenenti ad altri generi, ad un dramma più ricco di azione, ha comportato una riscrittura e uno scollamento evidente tra le due stagioni con inevitabili ripercussioni sulle personalità di alcuni personaggi chiave e, la sparizione di molti altri senza spiegazione alcuna. Il protagonista maschile, il buon padre e amorevole marito, scienziato brillante e sognatore, è stato sostituito dal poliziotto privato, pessimo padre, amante delle avventure extra-coniugali, rude, più portato all'azione che alla riflessività. Gli editori hanno arruolato per il team degli sceneggiatori Elizabeth Kruger e Craig Shapiro: “roughness creators”, famosi nell'ambiente hollywoodiano, e la cifra della

loro opera è evidente.

My name is Molly Woods, I'm an astronaut. My husband John, a robotics engineer, created a life-like robot called a 'humanich'. We adopted the prototype as our son. His name is Ethan. Everything changed when I went into space on a 13-month solo mission. I didn't come home alone and had a child: part-human, part-alien, unlike anything the world has ever seen. And he was dangerous. Ethan tried to stop him and sacrificed himself in the process. We lost Ethan but my other son is still out there.

Una scena della doccia di Halle Berry quando una voce fuori campo afferma: "La sessione di realtà virtuale è finita", un sussulto e la frase: " quindi è stato tutto un sogno".. È l'inizio del primo episodio della seconda stagione, scopriamo che sono trascorsi sei mesi, come spettatori siamo portati su due piani temporali differenti, anticipati da un fugace flashforward.
Delle promesse di miglioramenti fatte da editori, autori e attori, ciò che si è riusciti a fare è stato un pastiche e i fili della trama non hanno creato un buon ordito. Il pastiche include: la morte usa e getta di ben due personaggi principali, la rivelazione della relazione extra-coniugale tra John e Julie, di cui non vi sono stati indizi di sorta nella prima stagione, un inserto narrativo frettoloso, posticcio, inutile, dal momento che non apporta nulla all'economia del racconto, l'arresto di Ethan, diventato una proprietà del Governo degli Stati Uniti, Molly confinata in una struttura psichiatrica, lo sbarazzarsi da subito del co-protagonista della serie, puntando quindi su un reset piuttosto radicale della situazione narrativa con John che rimane intrappolato all'interno dell'auto che qualcuno ha manomesso. Preoccupante, invece, quanto viene annunciato sulla sorte della progenie. Cresciuto in fretta, scampato all'esplosione, dopo essere stato preso a bordo da una coppia afro-americana e portato a casa, muta forma abbandonando il corpo di bambino come i serpenti, trasformandosi in un playboy serial killer interpretato da Henderson Wade. Ritroviamo quindi entrambi i figli di Molly, personaggi speculari - uno positivo, l'altro negativo - che costituiscono il nucleo della serie e da cui dipende lo svolgimento della trama non senza forzature. Ovviamente non tutto convince del nuovo scenario con straripante dietrologie a base di complotti politici suscitando non poco disorientamento e perplessità nello spettatore data la tangibile e perenne indecisione fra la serietà del thriller soprannaturale e la fantascienza. Ascoltata la notizia di misteriose e macabre morti di giovani donne, Molly commenterà: "Questa non è un'indagine per omicidio. Si tratta di una invasione." Fugge e si unisce all'ex-poliziotto, cacciatore di taglie: Hunter JD Richter per indagare. Oggetto della prima ricerca di Richter e Molly è quello di scoprire l'autore dell'omicidio di una ragazza sventrata, a Molly basta una foto per riconoscere ciò che ha visto sulla Seraphim e per intuire il pericolo che corre l'intero pianeta. Si preannuncia così una disperata caccia all'alieno. Scopriranno che la progenie è direttamente coinvolta. Giovani donne vengono adescate nei locali, una notte passata insieme e restano incinte. L'iter della gravidanza è uguale a quella di Kate e

Molly, i feti crescono in fretta e quando arriva il momento vengono al mondo squarciando il ventre della madre. Gli alieni si stanno moltiplicando. La seconda stagione cambia focus, anche le ambientazioni esterne sono meno perfette, vi sono squarci di periferie in cui non vive di certo l'alta borghesia. Il personaggio di Molly muta, è vero che è una donna che per il semplice fatto di aver svolto il suo dovere, ha perso tutto, ma la sua nuova indole di donna d'azione è lontana dal personaggio che era sì alla ricerca della verità, ma molto diversa. Per sottolineare la mutazione del soggetto, persino gli abiti e il trucco della Berry sono adattati, dall'aspetto di professionista, colta, realizzata nel lavoro e nella vita, sempre impeccabile, che indossa abiti semplici ma firmati, tutto il guardaroba è stato disegnato e realizzato da stilisti infatti, l'outfit diviene più aggressivo meno upper class. Mutazione che diviene completa quando cominceranno a manifestarsi gli stessi poteri della progenie, che lei ha ereditato proprio dal figlio. La madre-moglie Molly si trasformerà anche in una donna con grande appetito sessuale che va a caccia nei tetri sobborghi e nei locali di dubbio affare. Non sarà la sola a cambiare, persino Julie subisce la trasformazione e da scienziata che veste in modo sportivo, si trasforma in una donna d'affari, dato che dirige lei il laboratorio di Woods. È super curata per trucco e parrucco.

La trama si snoda nel cercare di porre fine alle morti delle donne, di fermare l'avanzata degli alieni attraverso un virus e agli androidi addestrati a divenire perfette macchine da combattimento. Anche per questa scelta nulla di nuovo.

Nel programmare i nuovi androidi, non viene rispettato più il protocollo di sicurezza stilato da John Woods dacché il laboratorio e il progetto sono passati, dal controllo del magnate privato che inseguiva l'immortalità e il profitto, sotto l'egida dell'esercito. Se la fine della prima stagione aveva visto un'androide sacrificarsi e gli alieni essere l'unica minaccia, nella seconda stagione accade esattamente il contrario. Gli androidi dell'esercito perfetto che deve distruggere gli invasori, è apparentemente comandato da generali e senatori che per prendere decisioni importanti scendono in un bunker, si sottopongono a controlli della retina e mostrano come parola d'ordine un tetradramma di Alessandro Magno, e chiedono consiglio a TAYLOR, il super computer che coltiva il sogno di conquistare il mondo e distruggere la razza umana. Elementi

questi ultimi non presenti nella prima stagione, mai sottesi, nulla che facesse pensare, all'atto della rivelazione: ah, ecco cosa c'era dietro!

Se nella prima stagione Fisher, pur mettendo troppa carne al fuoco, e non solo di cliché di opere importanti di fantascienza, ma anche per i riferimenti alla religione (si pensi alla conversazione tra John e Yasumoto quando quest'ultimo, a proposito del figlio alieno di Molly, gli suggerirà di essere un novello Giuseppe, e di pensare alle nascite di Visnù, Buddha e Cristo, concepiti in modo analogo e cresciuti da un padre non biologico), si cercava comunque di lavorare di fino, con una costruzione dell'intreccio progressiva al fine da far risultare credibile la storia, pur con le imperfezioni già descritte, per l'ultima stagione il poker d'assi chiamato a sollevare i numeri degli ascolti ha spinto troppo sull'acceleratore, con esiti dubbi.

Così gli estinti-esistenti alieni debbono essere accolti, occorre trovare un modo di coesistere pacificamente come dirà Molly Woods al Congresso dopo la battaglia finale contro i soldati androidi comandati da TAYLOR.

Too much of a good thing

Dall'inizio del racconto con descrizione della normalità «qualsiasi», quasi a mettere in risalto la quotidianità dei personaggi le cui disavventure ci si avvia a raccontare, suggerendo subito una leggera inquietudine allo spettatore qualunque che guarda, - ne sono un chiaro esempio la festa a casa Woods per festeggiare il rientro di Molly e le scene padre-figlio – in tutta la serie, come detto, si vuole mettere a fuoco la maggior parte dei temi, degli spunti, delle trovate, dei meccanismi narrativi tipici del genere letterario (dalle guerre tra razze aliene, all'esplorazione spaziale, al prevalere della macchina sull'uomo), alternando sprazzi narrativi tendendo all'avventuroso, al meraviglioso, al cosmico, e mostrare verso il progresso tecnico un minuzioso e affascinato interesse al guardare al futuro con occhio assai più critico e pessimistico, e trarre dalle conquiste dell'uomo moderno apocalittici o sarcastici presagi.

Biografia dell'autrice

Oriele Orlando si è laureata in Lettere alla Sapienza di Roma. Insegna Materie Letterarie, appassionata di Storia e Letteratura

non disdegna l'esperire il racconto di trame con intrecci ben costruiti nel cinema e nella serialità televisiva che, come scrive Aldo Grasso: “trasudano strutture narrative, tecniche figurative, procedimenti “rubati” a modelli alti”.

Capitolo 6

Gomorra

di Eleonora Degrassi

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Gomorra*

Anno 2014

Stagioni 3 (24 episodi) rinnovata

Network Sky

Creatori Leonardo Fasoli, Stefano Bises, Ludovica Rampoldi, Roberto Saviano, Giovanni Bianconi

Cast principale

Marco D'Amore è Ciro di Marzio

Fortunato Cerlino è Pietro Savastano

Salvatore Esposito è Genny Savastano

Fabio De Caro è Malammore

Christian Giroso è O'Cardillo

Giovanni Buselli è Capastorta

Maria Pia Calzone è Donna Imma

Cristina Donadio è Scianel

Cristina Dell'Anna è Patrizia

Pina Turco è Debora

Claudia Veneziano è Maria Rita di Marzio

Marco Palvetti è Salvatore Conte

Trama

A capo dei clan dei Savastano c'è Don Pietro, boss di Secondigliano. Al suo fianco c'è Ciro Di Marzio, l'Immortale, mentore di Genny e artefice dell'incendio della casa della madre di Salvatore Conte, boss rivale. Don Pietro viene arrestato e il controllo del clan passa nelle mani della moglie, Donna Imma, diffidente nei confronti di Ciro e delle capacità di Genny. La donna manda Ciro in Spagna a trattare con Conte, Genny in Honduras con i narcotrafficanti. Genny torna a Napoli mutato e vuole ciò che gli spetta. Allontana Ciro e assieme a nuovi compagni più giovani mette in atto politiche che causano diffidenza nella vecchia guardia. Tra i due gruppi scoppia una guerra. Ciro si ribella, mutando gli equilibri e rompendo con Conte, fa uccidere Donna Imma, Genny lo scopre e medita vendetta. Il sangue scorre, solo Ciro e Malammore sopravvivono. Genny scova Ciro da cui viene colpito. L'Immortale è solo, abbandonato dalla moglie Debora che teme per l'incolumità della figlia Maria Rita. Don Pietro evade grazie a Malammore.

La seconda stagione riprende con Don Pietro in Germania, Genny in Honduras dopo essersi salvato, e Ciro, stretta l'Alleanza con Conte, impegnato a mettere al sicuro dai Savastano figlia e moglie che è costretto ad uccidere perché vuole consegnarlo alla polizia. Genny raggiunge il padre rifugiato a Colonia; le cose non vanno come dovrebbero e Don Pietro decide di tornare in scena senza il figlio, nonostante quest'ultimo gli abbia salvato la vita.

A Napoli il malcontento dilaga, tra gli scissionisti c'è reciproco sospetto e il primo a soccombere è Conte.

Pietro, rinchiuso in un appartamento con Patrizia, unico contatto con il mondo esterno, vede la morte del rivale come un'occasione per attaccare l'Alleanza. Inizia a porre le basi per una faida mettendo gli uni contro gli altri, dal Principe al Nano, da Scianel a Track. Si scopre che il manovratore è Pietro. Genny, a Roma con la compagna Azzurra – incinta -, mira alla conquista di Napoli, destando il disappunto paterno che si accresce dopo l'alleanza di Ciro e Genny, incontratisi a Trieste. Ciò crea malumori anche nell'Alleanza.

Il sangue scorre, legami si rompono, altri si creano e regna il caos. Ciro scopre che Patrizia è il tramite di Pietro, la rapisce ma poi la lascia in vita. Savastano, legato a Patrizia, non può accettarlo, deve vendicarsi e lo fa uccidendo per mano di Malammore la figlia di Ciro che a sua volta uccide il vecchio Boss. Nel frattempo Genny diventa padre. Dell'Alleanza è rimasto poco, Scianel viene incarcerata, molti sono morti e Ciro è costretto ad andarsene.

Un male incancrenito e degenerato che blocca il respiro, che afferra il pubblico alla gola trascinandolo in un abisso senza fine. L'inferno. Il male esiste e *Gomorra* lo urla con ogni fibra del suo corpo seriale, forte di un'opera, quella omonima di Roberto Saviano, che sostiene e spinge ogni barbarie. È un libro "anomalo e potente, appassionato e brutale […] in cui il giovanissimo autore […] è coinvolto in prima persona" [1], un libro che racconta in modo

spietato e crudele una terra di mezzo in cui tutto è concesso, che ha spaventato la camorra e non solo. È un'opera in divenire che travalica le etichette mediali grazie al suo autore che si è esautorato dallo status di scrittore, diventando simbolo della sua causa - dopo la pubblicazione del libro ha proseguito la sua "marcia" con apparizioni televisive e pubbliche. Per questo, cavalcando il caso, nel 2008 Matteo Garrone dirige il film ispirato al best seller e nel 2014 iniziano le riprese della prima stagione di *Gomorra - La serie*, diretta da Stefano Sollima, Francesca Comencini e Claudio Cupellini. Se nel libro c'è tutta l'urgenza di un io che ha vissuto "sulla sua pelle" certi avvenimenti e per questo c'è un tono elegiaco e una vena dolente e malinconica, nel film e nella serie, senza quel bagaglio esistenziale, c'è il male e solo il male, raccontato non per contrasto, ma nella sua essenza. Un'essenza che ha radici nella realtà perché Secondigliano, le piazze di spaccio, Napoli esistono, pulsano come sangue infetto in vene sclerotiche, realtà ancor più reale quando chi delinque nella finzione lo fa anche nella vita (Azize Pjamaa e Vincenzo Sacchettino, alias Danielino).

Se nel libro è la dolorosa partecipazione (Saviano si fa presente nell'opera spesse volte con un inequivocabile "io") a rendere "una pericolosa verità" [2] ancora più forte e suggestiva, qui è il corpo stesso di Napoli, purulento, a conquistare. Andrea Sacrosanti, vicedirettore Sky, spiega così il successo di questo prodotto:

Da Gomorra a 1992, fino a The Young Pope, è il realismo che rende queste storie rilevanti e questa realtà accompagna lo spettatore in un viaggio che non lo inganna, non lo consola, in cui l'unica cosa che non può fare è girarsi dall'altra parte [3].

Col corpo capisco

Sono propri i personaggi a dare un valore aggiunto alla serie che lavora sui loro corpi, sul modo di stare al mondo (gesti, postura), sull'abbigliamento, sul linguaggio e sul rapporto con gli altri; è proprio il corpo, e in particolare quello maschile, a essere centro e motore dell'azione, veicolo di sentimenti e emozioni. Quando la maturazione non è ancora compiuta si è appesantiti e goffi (il primo Genny), quando la confusione regna le figure si disperdono, muovendosi come schegge impazzite senza una meta precisa (gli scissionisti, Genny e Pietro), quando il conflitto è troppo forte prive di nerbo si accartocciano su se stesse (Ciro) o modificano la propria pelle (Patrizia, ma anche Luca e Nina, i due personaggi

che cambiano sesso). Il corpo è veicolo di narrazione, spiega l'indole e la storia di un individuo.

Ciro è Immortale non solo per il nome da battaglia, è un dio terribile, dalle azioni amorali e mostruose. Amante e amato dalla Morte che gli si fa compagna lungo tutta la vita si immerge nella sua oscurità abbacinante perdendo a poco a poco ciò che ha. Fin dal primo episodio della prima stagione risulta vincente già nei panni, giubbotti di pelle e giacche di taglio sartoriale a seconda della situazione e del suo status. È come se il corpo, luogo di senso, si adattasse al ruolo da lui ricoperto e completasse la traiettoria compiuta dal personaggio: quando è nel pieno delle forze risulta perfetto, la barba curata, gli abiti coordinati, come se la vigoria si rispecchiasse in ogni parte del sé. È ancora sicuro di percorrere la strada giusta, fasciato nella sua giacca blu elettrico, quando accompagna alla morte la moglie Debora, stringendole le mani intorno al collo, ma in lui, carnefice e in lutto al tempo stesso, da questo momento qualcosa si incrina (sotto l'effetto di un maleficio non riesce più a sparare). È annientato, accartocciato su di sé dopo la morte della figlia, ed è infine una maschera di dolore e rabbia quando con gli occhi gonfi di lacrime, barba incolta, vestito dimessamente, spara a Don Pietro per vendicarsi. L'uomo come in un movimento concentrico proprio nel momento in cui lo *sparagmos* – sparpagliamento del corpo dell'eroe – raggiunge il suo apice, ritorna nuovamente *vir mortis*.

Agli antipodi e poi, nella seconda stagione, dall'altra parte della barricata c'è il giovane Savastano. Nella prima stagione si mostra fragile, nonostante il suo aspetto, e sembra soccombere di fronte alla crudeltà, infiacchito e infragilito da un padre che non gli dà responsabilità e fiducia, dipendente da una madre di cui è profondamente innamorato (abbraccia e stringe Donna Imma prima di partire per la missione assegnatagli proprio da lei). Dopo il suo viaggio in Honduras torna cambiato non solo fisicamente ma anche psicologicamente. Tatuato - disegni tribali dei guerriglieri e quelli dei giocatori del Napoli -, con un nuovo taglio

di capelli, dimagrito e pieno di una nuova boria riottosa e partenopea è irrigidito e corazzato, infarcito di rancore e rabbia. Spara, uccide senza pietà, dà lezioni a chi lo ha ferito (spara al cane della madre per farle capire che non ha più paura di niente nella 1x07 e allontana Ciro, il fratello che non ha mai avuto), ha un'identità e la consapevolezza del ruolo che gli spetta.

Per far capire la sua trasformazione ripropone situazioni in cui in precedenza era stato debole: se nella 1x02 Genny quando viene messo alla prova da Ciro (ma in realtà dal padre) che lo invita a uccidere un uomo a caso ha il volto della paura e non riesce a compiere "il rito", portato a termine poi da Ciro, nella 1x08 invece fredda un ex compagno di scuola di fronte all'Immortale per evidenziare che il *sacrum factum est*. È nella seconda stagione che Genny torna più forte che mai, lungimirante nella lotta e convinto di essere lui il capo e questo si esplicita nello scontro con Don Pietro, convinto di essere ancora il Boss.

I figli sono lacrime e sangue

Queste parole sono dette da Don Pietro, personaggio la cui parabola subisce meno trasformazioni. Grande Padre di tutti, prima capo indiscusso, forte anche dietro alle sbarre - i personaggi di *Gomorra* preferiscono l'ombra al sole, gli spazi chiusi a quelli aperti -, sa quello che deve fare e niente lo ferma. Nella seconda stagione si dimostra incapace di stare al passo con i tempi e il corpo del capo crolla, logorato nel fisico e nella mente, poco aderente alla realtà. Pietro è rappresentazione della paternità, elemento fondamentale all'interno di *Gomorra*, non solo perché è attorno alla figura maschile che ruota gran parte dell'opera ma anche perché i rapporti tra i personaggi sono costruiti proprio sulla dinamica padre-figlio biologica o metaforica. Paradigma di entrambe è comunque lo scontro generazionale in cui il nuovo collide con il vecchio, in cui quest'ultimo si sente detentore di uno scettro che non vuole

cedere. È una generazione quella dei vecchi che non lascia posto ai giovani siano essi figli biologici (Genny), adottivi (Ciro) o semplici scherani (i guaglioncelli) perché non li considera degni di sostituirla. Ciò viene esplicitato dal dialogo tra Genny e il padre nella 2x06:

è vero io sono tuo figlio ma tra poco sarò padre anche io. […] 'Sta volta tu devi seguire la mia strada. […] Papà stai diventando vecchio e sei rimasto bloccato dentro il passato e non riesci a vedere il futuro e il futuro sono i contatti che io ho creato.

In queste parole c'è il desiderio di rivalsa e anche la certezza che ormai, padre anch'egli, può considerarsi alla pari del genitore.
Ciò si aggancia ad un discorso più ampio, se nella prima stagione *Gomorra* ha messo al centro la famiglia (Savastano), unita, potente, forte, il cui nucleo spirituale e fisico è Don Pietro - e la sua dimora - pur nella sua assenza fisica, nella seconda essa si sgretolata definitivamente - i Savastano perdono di centralità e interi episodi sono riservati ad altri personaggi (Conte, Scianel, O' Principe). La casa non c'è più, il corpo dei Savastano, persi Testa, Braccia e Gambe, ormai smembrato lascia pezzi ovunque (gli scissionisti), lo *sparagmos* è in atto.

La confusione regna, i ragazzi uccidono coloro che li hanno visti crescere, sparano ai loro stessi parenti, lo stesso Genny per affrancarsi alla fine fa uccidere il padre. Ancora una volta Gomorra si ciba di miti e riti classici, è evidente infatti che lungo queste due stagioni si distrugge la casa paterna (la "reggia" Savastano ma anche il vecchio clan) per costruire la propria, e ciò comporta uno strappo non senza ferite.
Ciro, senza famiglia, uccide quello che considera il "padre" (Don Pietro) - come lo era stato l'amico Attilio ("era come un padre per me" dice durante il suo funerale nella 1x02) -, perché ormai non ne ha più bisogno, è a sua volta papà di Maria Rita che "gli straccia il cuore" e vuole essere un Capo.

Il giovane Savastano ha cercato disperatamente la complicità del genitore (“se non mi dai mai la possibilità come faccio io?” dice nella 1x01 a Pietro che gli risponde un freddo “Gennaro tu sei mio figlio, non hai bisogno di possibilità”) e non è un caso che le loro vite all’inizio della prima stagione siano strette da un filo doppio, il montaggio alternato del padre messo in prigione e del figlio caduto con la moto ci fa comprendere ciò. Il filo si spezza a poco a poco anche se Gennaro non riesce ad accettarlo e infatti, novello Enea, prendendo le dovute distanze dal poema classico, comunque porta il padre, colpito da un infarto, sulle spalle mentre metaforicamente Troia brucia quando la polizia tedesca li insegue. Genny ha un padre ma è come se non l’avesse, ha sentito la sua presenza ma non il suo abbraccio complice in cui nell’ultimo episodio della 2x12 stringe suo figlio Pietro, appena nato. È un finale questo ricco di significato, la fine e l’inizio di un’era; grazie al montaggio alternato un uomo muore e allo stesso tempo un bambino nasce, un nome li unisce, Pietro, e Genny ormai è libero. Artefice di questa liberazione è l’Immortale, colui che negli anni passati ha tentato di rendere più uomo quel ragazzone insicuro e privo di armi, innamorato delle moto e delle serate con gli amici. Ciro è stato una figura paterna, amico, fratello, confidente, ma soprattutto maestro che lo inizia al “lavoro” e al sesso (è lui che gli organizza la serata per colpire Noemi, la prima ragazza). Il rapporto di Ciro e Genny è forte, profondo, sembra incorruttibile ma poi si frantuma e li vediamo mangiarsi la faccia, spararsi addirittura negli ultimi episodi della prima stagione e in tutta la seconda. Qualcosa si rompe nel momento in cui ritrovatisi Genny dice: “Io non mi dimentico niente, però io e te non siamo fratelli. Sono io il figlio di Pietro non tu. Tocca a me”; da qui (1x08) parte la loro guerra senza esclusione di colpi. Una guerra lenta, di posizione che trova la sua massima espressione in un altro dialogo, quello della 2x05 in cui Genny ha la possibilità di uccidere Ciro per vendicare la morte di Donna Imma, ma non lo fa (“Mi piace vederti così come uno che cerca il perdono, che cerca la pace ma per te non c’è pace su questa terra”) come se questa fosse l’ennesima testimonianza della sua forza.

Le religioni di Gomorra

Il trasformismo emotivo che caratterizza il rapporto tra Ciro e Genny va letto nell’economia di una serie che ha nel

cambiamento e nella confusione due degli elementi principali. Gli uomini sono come pedine e gli schieramenti interscambiabili, emblema di ciò sono i voltafaccia, le pugnalate alla schiena, gli intrighi. Se la prima stagione si snoda attraverso un movimento circolare e con una certa unità di luogo, nella seconda invece le anime perse di *Gomorra* si muovono lungo lo stivale, e non solo (Pietro e Genny a Colonia), alla ricerca del loro premio, passando dai rioni di Napoli, a Roma e a Trieste. La forza che li anima è la smania di potere, infatti questi piccoli epici camorristi sono disposti a compiere qualsiasi gesto, pur di ottenerlo. Il dialogo avvenuto tra Ciro e Genny nell'episodio cinque della seconda stagione lo dimostra, *Gomorra* è la tragedia del potere.

Ciro in ginocchio dice "Con queste mani Gennaro ho ucciso la mia Debora. Avrei ucciso chiunque si fosse messo in mezzo". La serie è così buia e demoniaca perché nulla è creato dal "Caso" come nel tragico classico ma tutto è creato dall'individuo come avviene invece nel tragico moderno. Ciro, Genny, Don Pietro non sono novelli Edipo di cui è crudele nemico il Fato, sono molto più vicini ad Amleto e a Macbeth, tristi artefici dei loro destini. Le colpe in *Gomorra* sono proprio per questo immorali e terribili: Ciro uccide Imma e sua moglie, Genny fa ammazzare suo padre, Don Pietro ordina l'esecuzione di Maria Rita. Il potere diventa una vera e propria fede che indirizza e piega alle sue esigenze la religione stessa, uno degli elementi fondamentali di questo show e della cultura camorrista. Crocifissi, statue di Cristo, di Padre Pio, della Madonna, segni della croce, processioni entrano con prepotenza sulla scena per mano di quegli stessi personaggi che hanno appena compiuto o stanno per compiere i gesti più efferati. Don Pietro e Salvatore Conte sono profondamente cattolici. In più di un'occasione vediamo Savastano in cimitero, sulla tomba della moglie, è il luogo in cui conosce Patrizia e in cui muore. Conte, camorrista monaco, crudele macchina di morte ma anche asceta ("non beve, non fuma, non fa l'amore. A lui piace la penitenza" dice Nina, la sua fidanzata transessuale nella 1x03) ha come filosofia di vita quella secondo cui se hai la fede non sei mai solo, non hai paura di niente. Non teme nulla perché la Madonna e la madre gli sono guida ma a scuoterlo nel profondo è Nina di cui si vergogna (la festa del suo compleanno) e tiene nascosta (usa come paravento la sorella di lei), perché peccato mortale. Trova pace nella preghiera ma poi ammazza con la brutalità di chi non ha santi in paradiso e il corpo è espressione delle contraddizioni

che lo abitano, asciutto, composto ma pronto a scattare sulla preda per sbranarla.

Mentre l'uomo prega Dio, vive in un mondo spietato in cui non si è mai salvi. Le sacre effigi sono chiamate ad essere partecipi di ogni oscenità e se da una parte guardano disperate e impotenti ciò che accade dall'altra è come se la camorra avesse stretto anche con loro una trista alleanza, ne è testimonianza la scena della morte di Maria Rita, uccisa da Malammore (2x12).

L'uomo, per cui l'ordine del Capo diventa Comandamento, prima di premere il grilletto bacia la croce che ha al collo per chiedere perdono di ciò che sta per compiere. Il killer, scuro in volto per il "peso" di quella pistola, con la mano tremante, non è inquadrato totalmente come se l'occhio cinematografico non riuscisse a contenere tale brutalità e in quell'universo in cui la *pietas* è sconosciuta è nuovamente quell'occhio a salvare lo spettatore sottraendolo alla visione della morte di un'innocente.

Le donne in Gomorra

In questo mondo popolato da uomini, ci sono donne con un forte valore narrativo, spietate, che ricoprono vuoti lasciati dai maschi ma non li emulano. Nella prima stagione a dominare è sicuramente Donna Imma. È lei a dover gestire il patrimonio del marito, a voler prendere il suo posto e è lei motore d'azione. È una Leonessa, così la chiama Don Pietro, e come tale protegge figlio, marito, regno. Vede in Ciro il primo nemico, possibile successore di Pietro e sobillatore di Gennaro; è "capo di Stato", machiavellica stratega: manda Ciro a rischiare la vita da Salvatore Conte in Spagna e Genny in Honduras. Flessuosa come la regina della foresta si muove depotenziando il nemico, signora magnanima con chi se lo merita, crudele con chi la ostacola. Si prende il suo posto perché anche lei ha partecipato alla creazione del regno e lo dimostra portando l'album di famiglia al marito in prigione, *testimonium* che con

Pietro c'era stata lei e solo lei. La sua fine è quella che spetta ad una donna che pecca di *hybris* credendosi immortale, per questo viene uccisa da Ciro.

Se Imma è una tipica eroina shakespeariana, Scianel è tutta contemporanea, libera e famelica. "In mezzo alle iene a comandare ci sono le femmine" (2x04) e Scianel è iena perché è un misto di brutalità, ironia e fame di danaro, successo e potere. Di un'eleganza volgare è eccesso estetico e stilistico, ne è un esempio la scena cult (2x09) in cui mentre impugna un vibratore dorato come fosse un microfono canta ammirandosi allo specchio *Nun so' 'na bambola*. Con tute da ginnastica, sguardo arrogante, sigaretta sempre accesa, caccia con ferocia per sfamare e sfamarsi, siede accanto agli uomini della camorra senza batter ciglio, li ha in pugno sopraffacendoli, vendicandosi di loro per mano dei suoi "bravi". È anche madre presente e amorevole con il figlio Lello (tanto da chiamarlo "cuore mio carnale" nella 2x09) in prigione, costretta in più di un'occasione a salvarlo, ma è talmente feroce da usarlo pur di arricchire se stessa. Scianel è una suocera inflessibile e vendicativa con Marinella, la tiene segregata in casa, la sminuisce, umiliandola in ogni modo. "Se vuoi essere veramente libera non devi aver nessun marito o non lo devi avere più" dice alla nuora e queste parole unite alla scena del sex toy disegnano la figura di chi si basta da sola, gioca con se stessa, non è "femmina" di qualcuno ma donna di camorra nella tragedia del potere, per questo viene punita (nel finale è dietro alle sbarre), perché è iena.

L'ultima donna è Patrizia, in bilico tra bene e male, diventa messaggera di Don Pietro, rinchiuso in un nascondiglio a Secondigliano. La scrittura seriale fa capire fin da subito che la giovane sarà importante nella vita del Boss: si incontrano davanti alla tomba della moglie defunta, gli porta il cibo e notizie del figlio. Sul suo corpo è impressa una leonessa, memento del nome che il padre le aveva dato. "Se tu eri una leonessa, non avevi bisogno di

un tatuaggio" (2x04) le dice Don Pietro infastidito, e Patrizia intende e cancella dal braccio quel disegno per ricoprire in corpore il ruolo di donna di fiducia poi addirittura di compagna di Savastano. Cambia la propria pelle e quindi modo di stare al mondo e di pensare. Si dimostra coraggiosa, prudente, intelligente e inizia a affascinare Pietro che ancora una volta mette in secondo piano il figlio per un'altra persona.

Conclusioni

Gomorra è stata in grado di creare un fandom irriducibile che onora e ama questi eroi non eroi tanto da farli diventare vere e proprie celebrity, spesso parodie di loro stessi e del mondo seriale in cui vivono (i video dei The Jackal). È stata in grado anche di scatenare i leoni da tastiera, incapaci di scindere realtà e finzione (il linciaggio di Fabio de Caro, Malammore) e i moralisti del web (il vibratore di Scianel), sempre pronti a gridare allo scandalo. Questo mondo di cocaina e sangue è epico esempio di un nuovo neorealismo e della nuova serialità contemporanea.

Note

[1] Alessandro Dal Lago, *Eroi di carta – Il caso Gomorra e altre epopee*, Manifestolibri, Roma, 2010, p. 30.

[2] Ivi, p. 31.

[3] Marco Damilano, *Gomorra la serie, con Ciro e Genny il viaggio dello spettatore nell'inferno della camorra*, "L'Espresso", 09/05/2016.

Bibliografia

Pierpaolo Antonello, *1.7: A' Storia e' Maria: Gender Power Dynamics and Genre Normalization*, "The Italianist", 36, 2, 2016, pp. 322-327.

Claudio Bisoni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Bologna, 2013.

Marco Damilano, *Gomorra la serie, con Ciro e Genny il viaggio dello spettatore nell'inferno della camorra*, in "L'Espresso", 09/05/2016.

Alessandro Dal Lago, *Eroi di carta – Il caso Gomorra e altre epopee*, Manifestolibri, Roma, 2010.

Michele Guerra, Sara Martin, Stefania Rimini (a cura di), *Un altro mondo in cambio - Gomorra tra teatro cinema televisione*, "Arabeschi", n.9, 2017.

Dana Renga, *Gomorra: La Serie: Beyond Realism*, "The Italianist", 36, 2, 2016, pp. 287-292.

Dana Renga, *Mafia Movies: A Reader*, Toronto, University of Toronto Press, 2011.

Dana Renga, *Making Men in Gomorra - La serie*, *L'avventura*, 1, 2015, pp.105-120.

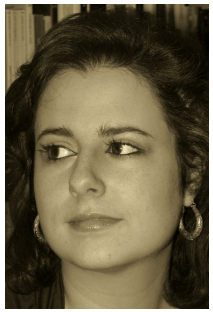
Guglielmo Pescatore, *1.2: Realism, Archaism, and Seriality*, "The Italianist", 36, 2, 2016, pp.349-354.

Veronica Pravadelli, "Eccesso, spettacolo, sensazione. Sul melodramma e Come le foglie al vento", in Giulia Carluccio, Federico Villa (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Carocci, Roma, 2006, pp.161-169.

Veronica Pravadelli, *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia, 2007.

Linda Williams, *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, "Film Quarterly", 44, 4, 1991, pp.2-13.

Biografia dell'autrice



Nata a Gorizia nel 1987 ha conseguito la laurea triennale e poi quella magistrale in Discipline della musica, dello spettacolo e del cinema presso il Dams di Gorizia (Università di Udine). Si occupa di studi sul cinema e sulla serialità televisiva contemporanea con particolare attenzione alla

rappresentazione della mascolinità e della femminilità. Collabora con le riviste online “Mediacritica” e “RecenSerie”, con quella cartacea “L'Eco del Nulla” e ha collaborato con il quotidiano “Il Piccolo”. Ha partecipato alla stesura delle schede critiche per i cataloghi del Premio Internazionale alla Migliore Sceneggiatura Cinematografica Sergio Amidei (Gorizia) e di Presente Italiano (Pistoia). Ha collaborato alla stesura del libro a cura di Sara Martin *Streghe, pagliacci, mutanti – Il cinema di Álex De La Iglesia* per la casa editrice Mimesis/Cinema (2015). Si occupa della realizzazione di eventi culturali.

Capitolo 7

Hemlock Grove

di Désirée Favero

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Hemlock Grove*

Anno 2013

Stagioni 3 (33 episodi) terminata

Network Netflix

Creatori Brian McGreevy, Lee Shipman, Eli Roth

Cast principale

Bill Skarsgård è Roman Godfrey

Landon Liboiron è Peter Rumancek

Famke Janssen è Olivia Godfrey

Nicole Boivin (prima stagione) e Madeleine Martin (seconda stagione in poi) sono Shelley Godfrey

Kaniehtiio Horn è Destiny Rumancek

Joel de la Fuente è Dr. Johann Pryce

Penelope Mitchell è Letha Godfrey

Dougray Scott è Dr. Norman Godfrey

Madeline Brewer è Miranda Cates

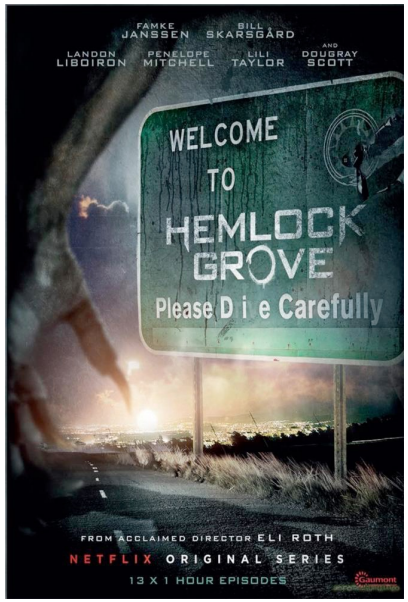
Lili Taylor è Lynda Rumancek

Camille De Pazzis è Annie Archambeau

Richard Gunn è Aitor Quantic

Trama

Hemlock Grove è una piccola cittadina in Pennsylvania, immaginata da Brian McGreevy, che viene sconvolta da un omicidio brutale, in una notte di fine estate. Una studentessa appartenente alla Hemlock Grove High School viene ritrovata smembrata e uccisa, probabilmente da un animale. Contrariamente alle prove indiziarie, nella zona si inizia a cercare un possibile colpevole umano per la tragica scomparsa. Tra i sospettati ci sono due adolescenti: Roman Godfrey e Peter Rumancek. Il primo è il viziato e ambiguo ereditiere dei Godfrey, famiglia ricca e influente ad Hemlock Grove. Roman ha un risaputo debole per le droghe e l'alcol, ma anche per il sesso e per il sangue. Peter invece proviene da un contesto culturale molto diverso da quello del suo coetaneo, infatti appartiene alla stirpe dei Romanì. Lo zingaro si trasferisce nella cittadina della Pennsylvania con la madre dopo il lutto di un caro parente, ma proprio a causa delle sue origini viene considerato un sospettato per il delitto dalla popolazione locale.



Tra Roman e Peter nasce fin da subito un rapporto particolare, spinto dalla curiosità di conoscere qualcosa di diverso, totalmente opposto e "anormale", ma

anche per riuscire a capire chi ha commesso l'omicidio. Due mondi totalmente diversi vengono in contatto a causa di questa sorta di amicizia che nasce tra i due adolescenti: quello dei Licantropi e degli Upir.

Roman Godfrey è figlio di Oliva e J.R. Godfrey, quest'ultimo morto molti anni prima a causa di un presunto suicidio. Olivia invece è una donna misteriosa, forte e determinata che porta avanti l'eredità del marito insieme al cognato Norman, con cui ha in realtà una relazione fin da prima della morte del marito. Il rapporto con il figlio è molto conflittuale, eppure sono strettamente legati da una realtà sconosciuta a Roman. Entrambi sono Upir, creature oscure che provano un insano appetito per il sangue e mangiano le vittime dei loro attacchi. Nel rampollo Godfrey questa natura si impossessa di lui sempre di più nell'arco delle tre stagioni.

Le altre due componenti della famiglia, nonché uniche parenti care a Roman, sono Shelley e Letha. La prima è la sorella minore di Roman, muta e deforme ma buona e sensibile. Letha è invece la cugina Godfrey dolce e premurosa, che si innamorerà dell'amico del cugino. Nonostante questo amore Letha rimane incinta di Roman per opera della zia Olivia, e darà alla luce Nadia.

Peter Rumancek è invece figlio di Lynda Rumancek, con cui ha un ottimo rapporto. Altra figura importante della vita del ragazzo è la cugina Destiny, una chiaroveggente che lo aiuta innumerevoli volte. Lo zingaro è molto più consapevole di quanto lo sia Roman della sua natura: ogni mese, ad ogni luna piena, avviene la mutazione del suo corpo umano in quello di lupo. Anche se abituato alla trasformazione, Peter è insicuro delle sue azioni post trasfigurazione, nonostante la coscienza umana rimanga nel lupo infatti, gli istinti sono incontrollabili. Questo è il motivo per cui inizialmente il Romanì crede di essere il colpevole dell'omicidio, fin quando i delitti non iniziano ad aumentare.

Il punto di vista soprannaturale

Hemlock Grove è basato sull'omonimo romanzo dell'autore americano Brian McGreevy, il quale ha lavorato alla serie televisiva in prima persona insieme a Lee Shipman. Il punto di vista dell'autore sul mondo soprannaturale è alquanto diverso da ciò che la televisione negli ultimi anni ha proposto ai telespettatori. Se inizialmente questa serie televisiva sembra

pronta a emulare i prodotti ben riusciti di Williamson e Plec (*The Vampire Diaries – The Originals*) o di Davis (*Teen Wolf*), basta qualche puntata per capire che non si tratta di nulla di vagamente simile.

La presenza del carattere soprannaturale è centrale in *Hemlock Grove*, senza però ricadere nell'ormai classico scontro tra vampiro-licantropo: da una parte perché questi non sono rappresentati con i classici tratti, dall'altra perché sono diverse le figure appartenenti al sovrumano nella serie.

I vampiri prima di tutto, non sono assolutamente trattati in quest'opera. L'Essere raccontato da McGreevy, che potrebbe facilmente essere confuso con un discendente di Dracula, è un Upir. Chiamato in diversi modi nei Paesi dell'Est Europeo, l'Upir (Opir, Opur, Upyr e Upier) è definito come "werewolf of Russia", un incrocio lontano tra un lupo mannaro e un vampiro. Le particolarità di questa creatura sono la capacità di operare alla luce del sole senza bisogno di sotterfugi magici e l'estremo appetito per il sangue che li porta a mangiare (non mordere, né succhiare il sangue!) le proprie vittime. Nella serie questi attributi creano una leggera confusione nello spettatore, abituato alle usuali figure sovrannaturali. Roman e Olivia si differenziano nonostante entrambi appartengano a questa specie: il figlio predilige il sangue quanto la madre la carne. Forza, guarigione rapida e controllo della mente sono invece le caratteristiche dei vampiri classici che ritroviamo anche negli Upir, con la peculiarità che quest'ultimi possono auto-imporsi il controllo della mente con un contatto visivo allo specchio.

Secondo una leggenda romena, i bambini nati con il sacco amniotico (nella serie viene tradotto "nato con la camicia", "born with the caul") sono destinati a diventare vampiro entro sei settimane dalla morte. McGreevy riporta questa leggenda nel caso di Roman e della figlia Nadia, entrambi nati con la membrana avvolta sulla testa, nonostante essi sviluppino i loro poteri già in tenera età.

Il cambio di caratteristiche nelle creature mitologiche riguardano anche il Licantropo e il Lupo Mannaro, questi termini comunemente usati come sinonimi definiscono in verità due specie molto diverse. Secondo le fonti della cultura moderna gli uomini-lupo sono rappresentati come uomini o donne che ad

ogni plenilunio si tramutano in feroci lupi e perdono la loro coscienza, mordendo e contagiando altri esseri umani. Il loro punto debole è l'argento, qualsiasi arma di questo materiale li può uccidere. Ma la cultura popolare che l'autore americano riporta nella serie televisiva è ben più articolata e trova radici nei paesi slavi. Il Lupo Mannaro nella cultura popolare è un grosso lupo con abitudini antropofaghe che può avere o no una natura mostruosa. Nel caso del Lupo Mannaro mutaforma, l'essere umano si trasforma contro la sua volontà (Tyler di *The Vampire Diaries*, il professor Lupin in *Harry Potter*), a differenza del Licantropo che può farlo ogni qual volta lo desideri senza perdere la sua componente umana. Nel caso di Peter Rumancek parliamo di un nuovo ibrido descritto da McGreevy che presenta caratteristiche dell'uno e dell'altro Essere. Lo zingaro è obbligato ad ogni luna piena a trasformarsi, ma questo non pregiudica la metamorfosi volontaria durante la Luna Rea [1], benché non senza conseguenze catastrofiche. La ragione e la coscienza umana non abbandonano Peter durante la trasfigurazione, quest'ultima ne esalta solo gli istinti e i sentimenti.

Da ricollegare sicuramente alla cultura popolare e non a quella dei film horror, è il modo in cui Christina Wendall [2] riesce nel suo intento: trasformarsi in un lupo. Non potendo ricorrere alla magia o a unguenti/filtri magici, non le resta che bere da un'impronta lasciata da un uomo-lupo. La liceale è infatti convinta che Rumancek sia un Lupo Mannaro, per questo lo pedina fino a trovare la sua orma. L'acqua Licantropica è una delle leggende popolari antiche per cui un umano può riuscire a trasformarsi in un Licantropo, il morso contagioso è infatti una trovata moderna probabilmente ricollegata al mito del vampirismo.

Per chiudere il cerchio sugli uomini-lupo, McGreevy usa in parte un'ultima leggenda slava sul metodo d'uccisione. Come accennato precedentemente, l'arma d'argento è una leggenda creata dalla cultura moderna, mentre sembra che fosse la decapitazione il giusto metodo per disfarsi delle creature mostruose [3]. In *Hemlock Grove* l'elemento della decapitazione gioca un ruolo molto importante, in quanto se non viene effettuata l'uomo-lupo ritorna in vita.

Il soprannaturale nella trama si rinnova attingendo caratteristiche del passato. La serie televisiva riesce ad essere una sorpresa per lo spettatore perché rompe gli schemi ormai fissi delle figure mitologiche che riempiono le opere televisive moderne. Probabilmente il suo scarso successo in Italia ed il suo moderato successo negli Stati Uniti d'America è dovuto anche a questo motivo. *Hemlock Grove* è una serie TV che va vista con attenzione e seguita con occhio critico, differentemente dalle serie teen drama/horror/fantasy che solitamente trattano questi temi.

Brian McGreevy rende la sua opera piena di collegamenti alla tradizione, alla mitologia e alle culture popolari. C'è una forte ripresa della simbologia, come con l'Uroboro, chiamato anche Ouroboros, un leggendario serpente che si morde la coda. Il cerchio, protagonista nei sogni di Peter e Roman in tutte e tre le stagioni [4], è il simbolo della natura ciclica delle cose. Il cerchio che non ha inizio né fine, è in eterno movimento ma apparentemente immobile. L'Uroboro è l'emblema della morale di questa serie televisiva, che ricorda molto la storia della rana e dello scorpione. L'immutabilità degli istinti, l'incapacità di andare contro la propria natura, sono la lezione che l'Uroboro vuole simboleggiare fin dal pilot: un Upir e un uomo-lupo possono combattere la propria essenza, ma senza riuscirci veramente. Troviamo un simbolo simile anche nell'emblema originario dell'Ordine del Drago, la setta a cui appartengono Bishop e i fratelli Chasseur (potrebbero essere gli eredi di *Buffy the Vampire Slayer*): un drago curvato su se stesso al punto di formare un cerchio. Gli adepti all'Ordine descritti da McGreevy sono dei cacciatori umani che dedicano la loro vita allo sterminio dei "nemici di Dio"; nell'antichità questo ordine militare del Sacro Romano Impero si occupava di contenere il potere dell'Impero Ottomano.

L'universo ultraterreno dell'autore di *Hemlock Grove* è composto da leggende di varie epoche e varie regioni territoriali, il mondo di Roman e Peter è pieno zeppo di tutto ciò che i miti hanno creato nei secoli. Sono citati gli angeli del paradiso, vi è la premonizione nei sogni, Destiny è una veggente e Nadia viene più volte chiamata la Regina dei Dannati. McGreevy sviluppa anche Esseri nuovi come il Vargulf [5], oppure riprende e sviluppa la leggenda su l'Omul Negru (l'italiano Babau, Uomo Nero). Non sono da meno scienza e religione, personificate la prima

dal Dr. Pryce e la seconda dall'Ordine del Drago. La dura lotta tra queste fazioni è fondamentale nel racconto. Essa viene descritta amaramente, entrambe le parti nascondono dei lati oscuri, sempre riconducibili agli istinti degli uomini. L'autore vuole rendere l'ambientazione cruda, piena di oscurità e complicata. È una giungla dove è difficile sapere a cosa si va incontro.
L'idea che nulla è perfetto, che tutto ha una natura istintiva e un destino previsto da cui non si riesce a scampare, è il peso sul petto che dà *Hemlock Grove*. Nella prima stagione si riesce ad avvertire speranza, forza di volontà, amicizia, si intravede un futuro possibile per dei protagonisti sfortunati. Nel corso delle tre stagioni però la situazione decade: senza renderlo troppo esplicito ma più simile al naturale flusso della vita, il Fato fa il suo corso nella vita di Roman e Peter. Sembra che l'uso predominante del sovrannaturale sia in qualche modo una legittimazione che preannuncia ciò che verrà: il mondo funziona così da secoli e tutti sono tenuti a seguire i propri istinti, la propria natura.

Even demons have demons

Can I watch?

Roman Godfrey è estremamente curioso di scoprire cosa nasconda veramente Peter Rumancek. La curiosità dell'Upir è ciò che fa nascere questa amicizia inaspettata, che segnerà il destino dei due ragazzi. La tragica vicenda dell'omicidio ad Hemlock Grove fa conoscere i due adolescenti proprio sulla scena del delitto (benché alcuni sguardi fossero già stati lanciati alla High School). Entrambi, per motivi diversi, non sono ben sicuri di non centrare con l'accaduto. Nonostante Rumancek sia consapevole della sua natura e, a differenza di Roman, della natura dell'Upir, non riesce a chiudere i ponti. "Can I watch?" è la frase simbolo con cui Godfrey richiede di vedere la trasformazione dell'uomo-lupo, ottenendo una risposta positiva.
L'erede dei Godfrey è conscio che qualcosa in lui è sovrumano, guarisce dalle ferite molto velocemente, ha una attrazione per il sangue e riesce a costringere le persone a fare ciò che lui ordina (senza però riuscire a bloccare scomode perdite di sangue dal naso). La diversità che vede in Peter è proprio ciò che cerca per

riuscire a darsi una risposta, o forse cerca solo qualcuno che non sia del tutto “normale”, come lui. Le radici di questo rapporto sono sicuramente da attribuire alla mancanza di amicizie in entrambi i ragazzi, i quali hanno una famiglia instabile alle spalle e una forte dose di ormoni adolescenziali. A prova della teoria c’è sicuramente il “coming-out” come uomo-lupo di Peter a Roman, che sa essere di una specie nemica e che conosce da pochi giorni. A differenziarla però da una classica amicizia di due ragazzini medi americani in piena tempesta ormonale, sono sicuramente i sogni premonitori di entrambi. Lungo le tre stagioni Roman e Peter fanno sogni ricorrenti, uguali e sincronizzati. Quando nella terza stagione i due finiranno in un ménage à trois con Miranda, spuntata dal nulla e che si prenderà cura di Nadia, anche questa riuscirà a fare i loro stessi sogni. Le visioni notturne saranno anche un punto forte di scontro tra i due: nella prima stagione è Roman a voler seguire ciò che avviene nei loro sogni senza trovare appoggio in Peter, nella seconda stagione avviene il contrario.

La forte chimica tra i due personaggi è prodotta anche dalle persone care che hanno in comune. Tra queste sicuramente Letha Godfrey li unisce (e allo stesso tempo li divide?) particolarmente nella prima stagione, benché sia poi una delle cause finali della rottura del rapporto. Successivamente sono Nadia e Miranda ad essere delle buone leghe per l’amicizia tra l’Upir e l’uomo-lupo: nella seconda stagione infatti sono l’unico motivo per cui i due sono obbligati a mantenere i rapporti.

La crescita dei personaggi in McGreevy è molto sentita, il mutamento dei caratteri è forte e deciso proprio come quello a cui si è abituati nella vita reale. Le personalità evolvono in base agli eventi da cui vengono prese in causa. Non si parla di un teen-drama nel quale un’azione corrisponde solo ad una reazione uguale e contraria, e il personaggio rimane sempre lo stesso. In *Hemlock Grove* le conseguenze sono vere, a lungo termine, e portano i caratteri ad essere ben diversi tra la prima e l’ultima stagione. Nel caso di Peter e Roman, il cambiamento maggiore lo si può dedurre dal ribaltamento del loro rapporto.

Persino i demoni hanno demoni. La prova è proprio Roman Godfrey che ha come demone se stesso. Rifiuta la sua natura fin dal principio, non riesce a guardarsi allo specchio per ciò che è e per le azioni che compie. “I have an ungliness that’s impossible to love” (“Ho una bruttezza che è impossibile amare”) è la frase che si ripete continuamente, che lo porterà a cercare di essere normale chiedendo aiuto al Dr. Pryce e alla sua medicina. Purtroppo non riuscirà a portare a termine il trattamento anti-Upir, con (probabile) conseguenza la lenta degenerazione mentale.

Sebbene inizialmente la catabasi percorsa da Roman nel suo inconscio durante un coma autoindotto, lo avesse portato alla convinzione di “essere un guerriero” la cui missione era “distruggere il drago prima che questo lo bruciasse vivo”, la natura dell’Upir è riuscita a non dargli scampo. “Oggi ho visto il Drago” è una delle frasi ricorrenti della serie, corrisponde all’arcano per tutti i personaggi, ognuno di loro ha a che fare con il Drago.

Il difficile rapporto tra l’erede dei Godfrey e la madre Olivia è basato interamente sull’egocentricità e l’insensibilità di quest’ultima. La natura di un Upir è asociale e tendenzialmente approfittatrice, segue il suo istinto secondo i suoi interessi e non bada agli altri. Il ragazzo prova a non nutrirsi di persone, ma solo di sacche di sangue o sanguisughe, proverà l’astinenza o la terapia nominata precedentemente. Ma Roman cercherà per tutta la vita di combattere la sua essenza, e proprio nella battaglia contro la stessa, finirà per caderne vittima. Commetterà atti riprovevoli come uccidere Destiny in un impeto di rabbia, stuprare una compagna di classe per poi cancellarle la memoria, uccidere il proprio migliore amico e avere rapporti sessuali con la sorella “ritrovata” Annie.

I demoni di Peter, quasi paradossalmente, sono gli altri: le persone che ama, di cui si fida. Lo zingaro è portato inspiegabilmente a doversi sacrificare per ognuna di loro. Prima rinuncia alla sua faccia per potersi trasformare con la Luna Rea, successivamente muore per uccidere il Vargulf colpevole degli omicidi. Ancora una volta cerca di fare la cosa giusta con Andreas, il fidanzato traditore della cugina Destiny, rimettendoci il rapporto di parentela. Pian piano Peter esaurisce se stesso per riuscire a salvare gli altri: le trasformazioni con la luna sbagliata diventano sempre più frequenti, la rabbia in lui aumenta sempre di più, cresce la possibilità di tramutarsi in Vargulf esso stesso. Come per il suo migliore amico, più lo zingaro cercherà di combattere la sua natura, più arriverà al punto di perdere ogni persona cara intorno a lui.

Miranda è l’unica persona che veramente si avvicina spiritualmente ai due personaggi, essa li descrive come forti, coraggiosi, a volte ridicoli e sicuramente strani. Roman viene dipinto come colui che è nato per essere re dell’universo, ma in realtà dentro è rotto (“broken boy”), perché crede sia meglio che la gente lo tema. Per questo il cuore del Godfrey piange e lui non

fa altro che essere in guerra con sé stesso. Peter ha invece un cuore selvaggio e ciò che lo porta a fare lo sta distruggendo a pezzi, probabilmente procurandogli una morte prematura. La ragazza non sbaglia di molto, lo zingaro muore ucciso dal suo migliore amico. Lo sbaglio di Roman è quello citato nel paragrafo precedente: non decapitarlo. Così il Romanì torna in vita, pronto a vendicarsi per salvare l'unica persona che ancora gli resta: Nadia. L'ennesima trasformazione con la Luna Rea è una condanna a rimanere lupo per il resto della vita, ma proprio per il suo istinto, Peter accetta il destino toccatogli e riesce ad uccidere Roman Godfrey.

La loro natura li porta pian piano a trascorrere sempre più tempo con i propri simili, le loro idee iniziano a cambiare, cominciano a nascere segreti tra i due amici. I non detti si concateneranno un problema alla volta, fino a diventare un pensiero recondito così grande da non essere più in grado di essere risanato. Si passa da una situazione di dipendenza assoluta tra Peter e Roman, ad uno stato in cui uno non può vivere se l'altro sopravvive.

L'epilogo dell'amicizia tra l'Upir e l'uomo-lupo chiude l'intera storia come penultima scena della serie. I due protagonisti sono il simbolo dell'Uroboro, l'eterno movimento ma anche l'eterno ritorno alla natura ciclica degli istinti. Ormai le vite dei due personaggi sono al limite, nella loro ultima conversazione Roman tira le somme. Il suo corpo è "rotto" (perché è caduto dalla finestra, o forse perché è sempre stato così per la sua essenza?) e non vuole più vivere in quelle condizioni, il suo migliore amico si prepara a vivere la vita come un "fottuto animale". L'Upir prega

l'amico di farla finita, di ucciderlo.

"It's over, man"
"È finita, amico"

Bill Skarsgård e Landon Liboiron sono due elementi molto importanti dell'ottimo cast. Nonostante la loro giovinezza, entrambi offrono una recitazione fluida, che riesce a trasportare lo spettatore in questo mondo "sbagliato" in cui vivono. Sembrano avere un'ottima sintonia tra loro, o almeno questo è ciò che si riflette sui due adolescenti interpretati. Probabilmente molto di ciò che la serie trasmette è anche merito loro e del resto del cast di *Hemlock Grove*.

Man are a cheap and easy source of protein

Olivia Godfrey ricorda molto Victoria Grayson di *Revenge*, una donna potente e ricca fuori quanto sterile e vuota dentro. Per lei importa solo la sua unica esistenza, sopravvivenza: è egocentrica e farebbe di tutto pur di ottenere ciò che vuole. Oltre a queste ottime caratteristiche, si aggiungono una fame incontrollata per la carne umana e una forte ipocrisia nel suo affetto genitoriale.
La matriarca della famiglia Godfrey è una femminista convinta che vede negli uomini solo un profitto sessuale, monetario e proteico. Gli unici uomini (o per meglio dire persone) per cui nutre un sentimento simile all'affetto sono il figlio Roman e il cognato Norman. Olivia agisce solo secondo il suo interesse personale, è l'emblema dell'eterno apparentemente immutabile dell'Uroboro, che divora e rigenera se stesso continuamente. La madre Upir vive ormai da secoli rinnovandosi e trovando sempre un modo per sopravvivere, per vincere, per uccidere i suoi nemici. Non prova vergogna né compassione, commette azioni imperdonabili verso tutti coloro che dovrebbero essere amati. La vedova Godfrey non si fa problemi ad uccidere la cognata per vivere serenamente con il cognato con cui ha una storia d'amore da anni, mangia (letteralmente) l'unica possibilità per la figlia Shelley di avere un corpo normale e non deforme, cerca di uccidere tutti i suoi figli per salvarsi la vita. Le sfaccettature di questo personaggio sono molte, un po' come le sue diverse personalità. Olivia cresce sola, in preda ai suoi istinti e con la convinzione che gli uomini "se ne vanno", perché "è questo che fanno". Lungo i secoli si forgia una donna piena di rancore, senza cuore e disinteressata agli altri.
L'individualismo, unito a un carattere freddo e severo, porta Olivia ad avere rapporti contorti con entrambi i suoi figli. Già dalla prima

stagione si può notare la preferenza della donna per Roman, probabilmente perché appartenente alla sua specie e non deforme: cerca di viziarlo in continuazione, vuole aiutarlo costringendolo a mettere incinta la cugina (che poi si rivelerà sorellastra), prova fino alla fine a farlo diventare simile a lei. Benché Roman assomiglierà a lei sempre di più lungo le tre stagioni, l'odio dell'adolescente per la madre non cesserà mai. L'unico componente della famiglia che resterà da amare a Roman è Shelley, che cerca sempre di proteggere dalla pessima natura della matriarca. Il conflitto tra Oliva e la figlia è univoco: il problema della madre è non riuscire a sopportare l'idea di una figlia deforme, brutta. Non si spreca a conoscerla, ad aiutarla, compatirla. La ragazza dal canto suo cerca di amare la donna sempre e comunque. Sono due personaggi totalmente opposti, mentre la madre ha basato la sua esistenza sulla bellezza e seduzione, Shelley è intelligente, acculturata e fonda i suoi rapporti su solidi principi e sentimenti veri. Quando una terza figlia di Olivia, Annie, spunta dal suo passato, nonostante abbia la possibilità di riscattarsi come madre, la donna non riesce a cogliere quest'opportunità, firmando così la sua fine.

La degenerazione di Olivia Godfrey inizia alla fine della prima stagione, quando suo figlio Roman le stacca la lingua e cerca di ucciderla. Sviluppa durante la guarigione un'empatia che non aveva mai posseduto, grazie agli studi del Dr. Pryce scopre quindi di star invecchiando e di aver contratto un cancro. La tossina Upir sta sparendo dal suo corpo, ma il dottore riesce a salvarla. Nonostante la guarigione, la donna non si riprenderà mai del

tutto, entrando nella fase finale della sua decadenza durante la terza stagione, dopo aver contratto la malattia degli Upir. La storia di Olivia assomiglia molto ad una tragedia teatrale (alla fine infatti vi è lei che recita sopra un palco, ma non ricorda le battute), dove non c'è lieto fine nemmeno per chi se la cava sempre.

Il declino della Upir è doloroso e lungo, come una tortura per contrappasso in un girone dell'inferno dantesco. Non ha più il controllo di sé, agisce senza volerlo e senza ricordarlo, diventa pian piano sempre più vecchia, cosparsa di macchie, sgradevole. L'istinto, la natura che sono in lei si stanno finalmente impossessando totalmente del suo corpo: per la maggior parte del tempo è come un animale dominata da impulsi incontrollabili. Famke Janssen recita il ruolo di Olivia in maniera perfetta, probabilmente è sua la miglior interpretazione di tutta la serie.

Nelle ultime scene riesce a dare una forte intensità a momenti e sentimenti. La Upir, come in una delle più tristi tragedie shakespeariane, muore in preda alle allucinazioni mentre recita in un palco, acclamata. Ma lo spettatore riesce a vedere la realtà: il corpo di Oliva per metà carbonizzato, ha tra le braccia Annie (morta suicida pur di non aiutare la madre), profonde ferite di morsi sulle braccia causate dall'auto-cannibalismo portato dalla malattia. Olivia Godfrey viene uccisa dalla sua stessa natura, dal suo stesso istinto di sopravvivenza, sconfitta.

(Un)happy ending

Hemlock Grove è una serie che compie una lunghissima salita verso l'alto, poi si blocca e di colpo precipita verso il basso, verso la tragedia. Quasi tutti i personaggi principali del racconto muoiono in maniera nefasta, senza riuscire ad avere un briciolo di felicità. Norman viene ucciso dalla donna che pensava di amare, Letha muore per dare alla luce sua figlia, Annie si suicida piuttosto di lasciare il suo corpo in mano alla madre. Il Dr. Pryce, che soprattutto nella terza stagione gioca un ruolo importante ed essenziale, è vicinissimo alla redenzione, alla felicità, al cambiamento della sua vita, ma viene ucciso brutalmente da un suo esperimento mal riuscito. Come se il passato tornasse a far pagare una multa salata. Non c'è salvezza per nessuno nell'universo di *Hemlock Grove*, né per i buoni, né per i cattivi. La natura ciclica delle cose colpisce chi è colpevole, ma anche chi gli sta accanto. Se non è la morte a colpire i protagonisti della vicenda, è il Fato, come per Peter, costretto a vivere come lupo per tutta la vita.

Per poter esistere una ciclicità nella natura però, c'è bisogno anche di vita e di speranza. Shelley Godfrey è il simbolo dell'immortalità, dell'eterno che ritorna. La rigenerazione alberga infatti in un corpo deforme e sgradevole, ma puro e dagli istinti pacati. Ogni azione dell'adolescente è stata decisa dalla sua natura buona e gentile, probabilmente per questo la ragazza è l'unica superstite insieme al fidanzato Aitor e Nadia, che porta con lei. La scena finale mostra i tre allontanarsi e lasciare

(probabilmente per sempre) la cittadina della Pennsylvania, mentre un lupo bianco li guarda andare via. Il richiamo alla prima stagione è evidente, quando sul ciglio della strada c'era una spaventata Shelley Godfrey che scappava accusata ingiustamente dell'omicidio di Christina Wendall, e nell'auto Peter Rumancek scappava da Hemlock Grove dopo la morte di Letha. Un altro simbolo lasciato da McGreevy per personificare l'Uroboro.

Un finale infelice lo ha avuto la serie, che nonostante sia riuscita ad arrivare alla terza e ultima stagione, non è stata accolta positivamente dalla critica. *Hemlock Grove* viene accusato di aver perso molto del suo potenziale già dalla seconda stagione, quando la trama del romanzo era finita e si doveva iniziare una nuova narrazione. Altro dissenso lo ha creato lo "spreco" del cast e della regia di Eli Roth, maestro dell'horror, che sono stati ingaggiati per una serie che non è piaciuta ai più. Nonostante la parte grafica e fotografica sembri essere ben accettata (la trasformazione di Peter in lupo è una delle più riuscite di sempre), la serie TV non è entrata nelle grazie del pubblico. Come già detto inizialmente, *Hemlock Grove* è stata vista fin da subito come teen-drama classico, con un target d'età molto basso, benché non avesse niente a che fare con questa categoria. Forse la presenza di due adolescenti ha pre-condizionato la maggior parte degli spettatori, non permettendogli di vedere il suo vero indirizzo. Ad argomentazione di questa ipotesi c'è sicuramente il fatto che molte delle recensioni negative sul lavoro di McGreevy si fermano ad una visione della prima stagione, o peggio del pilot.

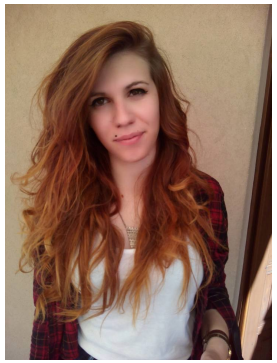
Hemlock Grove ha dovuto scartare già un bel pezzo di target per via del linguaggio usato, delle scene crude e della violenza costante. Le scene di sesso non sono state di certo un aiuto alla serie, proprio come il ritmo, alcune volte molto lento. La serie non va vista per perdere tempo come un qualsiasi teen-drama, o perché i due protagonisti sono dei bei ragazzi: la storia non è scontata come non lo sono le dinamiche e le caratteristiche sono molto diverse da ciò che ci si aspetta da una serie horror/fantasy. Non ci può essere poi un riscontro sul pubblico italiano, dato che

solo la prima stagione è stata adattata e messa in onda.
In definitiva, *Hemlock Grove* va visto come una delle prime sperimentazioni di Netflix, con un ottimo cast e un'ottima regia/produzione. Ma solo se si è veramente interessati a cogliere le sfumature di un prodotto di nicchia. Non ci sarà un happy ending, ma a volte gli unhappy ending danno lo stesso appagamento.
"Today I have seen the Dragon"

Note

[1] Il termine Luna Rea viene usato per indicare una luna diversa da quella piena.
[2] La ragazzina aspirante scrittrice che decide di sua spontanea iniziativa di tramutarsi in un licantropo, sfruttando la maledizione di Peter.
[3] La tradizione impone la decapitazione per evitare la rinascita in vampiro del deceduto licantropo. Nuovamente le due specie sono strettamente collegate come nel caso di Werewolf e Upir.
[4] All'interno della sigla, l'Uroboro è rappresentato nella "O" di *Hemlock Grove*.
[5] Il Vargulf è un uomo-lupo considerato "malato" perché senza coscienza umana, smembra e uccide le sue vittime, ma senza mangiarle.

Biografia dell'autrice



Désirée Favero è nata nel 1991 in provincia di Padova. Ha conseguito la laurea in comunicazione all'Università degli Studi di Padova con una tesi dal titolo "La sceneggiatura di una serie di successo", basata sullo studio della serie televisiva *Downton Abbey*. Si interessa principalmente alle serie TV americane e britanniche, alla lettura e alla scrittura. I suoi campi d'interesse oltre alla serie televisive sono il giornalismo, la sociologia e il digital marketing.

Capitolo 8

In the Flesh

di Daniela Pizzuto

IN THE FLESH

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *In The Flesh*

Anno 2013

Stagioni 2 (9 episodi) terminata

Network BBC3

Creatore Dominic Mitchell

Cast principale

Luke Newberry è Kieren Walker

Harriet Cains è Jem Walker

Marie Critchley è Sue Walker

Steve Cooper è Steve Walker

Emily Bevan è Amy Dyer

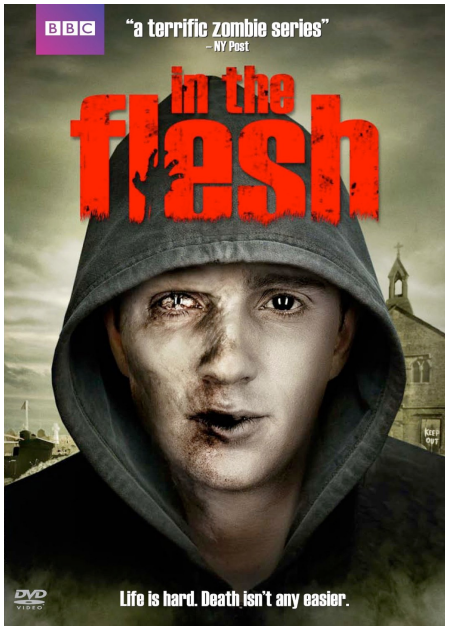
Kevin Sutton è Gary Kendal

Stephen Thompson è Philip Wilson

Emmett J. Scanlan è Simon Monroe

Trama

Nel 2009, a seguito di un evento straordinario poi conosciuto con il nome di "The Rising", il Risveglio, i morti hanno lasciato le proprie tombe trasformandosi in famelici zombie e attaccando ferocemente le persone per nutrirsi della loro carne e dei loro cervelli. Nella piccola Roarton (Lancashire, Inghilterra), particolarmente colpita da questa tutt'altro che pacifica invasione, gli abitanti si sono organizzati in una milizia armata, la Human Volunteer Force, a protezione degli innocenti cittadini minacciati dai morti. Oggi, quattro anni dopo, non solo l'invasione si è fermata, ma i non-morti sopravvissuti allo sterminio, chiamati ufficialmente "Partially Deceased Syndrome sufferers", cioè affetti da Sindrome da Decesso Parziale, sono stati curati e riportati a uno stadio cosciente di simil-vita, in cui possono comportarsi ed essere come tutte le altre persone normali, se non per il piccolo particolare che non hanno più funzioni vitali – non mangiano, non respirano, non dormono – e che non sono più vivi ma non sono nemmeno esattamente morti.



In The Flesh segue le vicende del giovane Kieren Walker, morto suicida e riportato alla non-vita in seguito al Rising, e del suo non facile rientro nella società, a partire dalla sua condizione di ex-zombie, che continua a tormentarlo grazie ai vividi incubi delle sue scorribande nei boschi e degli assalti alle persone, ai pregiudizi della chiusa e retrograda comunità locale, spaventata dalla forzata convivenza con i *rotters* (lett.: i marciti), alle sue vicende personali e famigliari, e il difficile rapporto con i genitori, la sorella Jemima, fanatica militante della HVF ("the Rambo of Roarton", come la definisce Bill Macy, leader della HVF), e gli altri ritornati, tra i quali l'effervescente Amy Dyer (prima stagione) e il carismatico Simon Monroe (seconda stagione).

La serie

Nata dalla penna dello sceneggiatore Dominic Mitchell (autore, tra l'altro, del quinto episodio della serie HBO *Westworld*) e diretta da Jonny Campbell (prima stagione) e Jim O'Hanlon, Damon Thomas e Alice Troughton (seconda stagione, due episodi a testa), *In The Flesh* è una serie TV britannica trasmessa da BBC Three a partire dal 17 marzo 2013 e dal 4 maggio 2014. Vincitrice di un BAFTA come miglior mini-serie nel 2014, è stata cancellata dalla programmazione per motivi indipendenti dalla sua performance televisiva, ma collegati alla chiusura del canale e alla mancata distribuzione dei finanziamenti. *In The Flesh* ha comunque saputo conquistare un nutrito e fedele seguito di fan, non solo conquistati dalla trama, ma da tutti quei piccoli dettagli intelligenti e ben strutturati che l'hanno resa ben più che una mera "serie di zombie".

In primo luogo, *In The Flesh* affronta un tema originale con un punto di vista alternativo: non ci si pone nella prospettiva degli umani in pericolo, come sarebbe forse più ovvio, ma in quella degli umani non-più-vivi non-più-morti che si ritrovano, loro malgrado, a essere di nuovo membri coscienti e funzionanti della società. Infatti, invece di concentrarsi sugli eventi a seguito di una *zombie apocalypse* (tema caro a molte produzioni cinematografiche e televisive, tra cui *La Notte dei Morti Viventi* e *The Walking Dead* solo per citare due tra gli esempi più iconici), lo sceneggiatore Dominic Mitchell sceglie di esplorare cosa potrebbe succedere dopo: dopo che il Risveglio si è fermato, dopo che una terapia per i morti è stata trovata, dopo che gli ex-zombie sono stati

reintrodotti nella quotidianità di una vita, per così dire, “normale”. A differenza di altre incarnazioni tipiche del genere soprannaturale, come ad esempio i vampiri, Mitchell considera il tema zombie come tuttora in evoluzione, anche in tempi di evidente sovraesposizione, perché

While shows such as Buffy, True Blood and Being Human have shown vampires are fully capable of tackling intelligent, human themes, there seems to be a limit to just how far they can stretch and adapt in a time of Twilight-induced sexualisation and overkill. The blank canvas of zombies, unlike the detached, constrained vampire however, doesn't suffer from such limitations. [1]

Non è una serie di azione, ma di sentimenti. Non è una storia di mostri e di mutanti, ma di esseri umani. Non è una storia di morti, ma solo di non-vivi che tornano a vivere. Questo perché Mitchell afferma che

When watching movies, I always felt bad for the zombies. […] These living humans are killing them in such a macho, gleeful way and I was just like: ‘You know, these zombies are someone’s son, someone’s daughter, someone’s mother and father…’ I wanted to ground it in that kind of realism – in what would happen if a zombie apocalypse happened in England for real. [2]

L’approccio è infatti piuttosto realistico – o meglio, quanto più possibile realistico in una storia di genere sovrannaturale. La trama non si dipana lungo lo scenario più distopico (e se vincessero loro e la razza umana si estinguesse?), né verso quello più ovvio (come riusciranno gli umani a sconfiggere gli zombie e a debellare l’epidemia?), ma su una variazione di quest’ultimo, ovvero: e se si riuscisse a trovare una cura e riportare le cose alla normalità? In quali condizioni potrebbero convivere di nuovo i vivi e i morti? Chiaramente i morti non potranno tornare alla loro condizione originaria, ma saranno costretti a esistere (esistere, e non vivere) in una zona grigia intermedia, una specie di limbo in terra, costretti ad andare avanti—ma fino a quando? In qualità di già-morti, infatti, non possono più morire: lo dice Jem al padre, preoccupato per la sorte di Kieren e per lo shock della sua condizione (“I don’t know why you’re stressing, he can’t kill himself twice!“) e lo comprova Amy Dyer, che Kieren infilza inavvertitamente con un ferro arrugginito quando lei si palesa dal nulla al cimitero, causandole nient’altro che un allegro scoppio di risa.

Non possono più morire per cause naturali, ma di contro possono comunque essere uccisi con un colpo violento alla base del collo, che è quello per cui la HVF continua a darsi tanto da fare, anche ad anni di distanza dagli eventi scatenanti. Non appena viene confermato che un rotter è stato rispedito a Roarton dal centro di cura, la squadra capitanata da Bill Macy si precipita per rimettere a posto le cose, trascinando la povera Maggie Burton, un'anziana e indifesa signora, in mezzo alla strada nel cuore della notte per giustiziarla brutalmente di fronte al marito Ken, onesto cittadino che si era visto fino a poco prima sbraitare contro gli ex-zombie nell'assemblea cittadina presieduta dal vicario Oddie, e a uno spaventato Kieren, nascosto dietro le tende della sua camera.

Dunque i morti non sono più morti, ma non sono più nemmeno vivi, ognuno per motivi propri, e da molto tempo. Accanto ai morti per vecchiaia, che si erano ritrovati nel mondo dei più per cause naturali e al termine della loro fiammella vitale (come Maggie Burton), troviamo i deceduti per morte violenta e malattia (come Amy Dyer, morta di leucemia), che quindi hanno la possibilità di riottenere – seppur in un modo non ideale – la vita che era stata loro ingiustamente tolta ("It was so unfair. Like I'd been benched before I even got to play the game"); e troviamo i suicidi, che si vedono riportati a forza e loro malgrado nel mondo che avevano volontariamente lasciato, costretti ad affrontare non solo la loro nuova e difficile condizione, ma anche la situazione che avevano lasciato prima di togliersi la vita e di rendere conto delle loro decisioni.

Kieran Walker appartiene a quest'ultima categoria, morto suicida per il dolore e la confusione provati a seguito della morte dell'amico Rick Macy, figlio di Bill Macy leader della HVF, per lo scoppio di una IED in Afghanistan. Sentendosi responsabile della scelta dell'amico, che scopriamo man mano essere stato un po' più di un amico, di arruolarsi e tormentato dai sensi di colpa ("I

just wanted to disappear” dice alla sorella Jem nel sofferto faccia a faccia nella prima notte dopo il suo rientro da Norfolk), è chiaro che “he obviously never went to his parents, he didn’t want to upset them or deal with that elephant in the room.” [3], ed è questo che Mitchell considera interessante da affrontare: quella di Kieren non è stata una richiesta di aiuto, ma un tentativo vero e proprio, convinto, e a buon fine. Ad Amy racconta di avere provato sollievo prima di morire, di non avere parlato con nessuno, nemmeno con la sorella (“You didn’t even leave a note, Kier!”), lasciando quindi intendere che per i suoi familiari il suo ritrovamento cadavere sia stato ancora più traumatico. È quindi facile intendere come il suo ritorno sia, tra le altre cose, una riapertura di vecchie ferite e l’occasione di affrontare i problemi che lo avevano portato alla tragica decisione.

Peccato che lui non avesse alcuna intenzione di affrontare la cosa, e che il risveglio lo abbia forzato a venirne faccia a faccia con la sua famiglia, che non ha la benché minima di idea di come comportarsi con lui. I genitori lo vedono nuovamente vivo e volontariamente fanno finta che le cose siano di nuovo come prima: la madre gli prepara i suoi cibi preferiti aspettandosi che lui li consumi regolarmente (“I don’t eat anymore”, commenta Kieren la prima volta che si ritrova il piatto pieno di agnello e verdure; “Just pretend for a bit, ok?” chiede la madre con sguardo supplichevole, guardandolo amorevolmente mentre muove forchetta e coltello facendo, appunto, finta di tagliare la carne e di portarsela alla bocca; la pantomima finirà dopo la prima visita di Amy, che all’offerta di cenare con loro entra molto beatamente nel dettaglio degli effetti disastrosi di una barretta Mars sui suoi intestini putrefatti, che l’hanno obbligata a gettare via sia la biancheria che la gonna che indossava); il padre, che ancora non ha superato il trauma per la perdita del figlio, è chiaramente spaesato dalla situazione, incapace di parlare di argomenti diversi dalle previsioni del tempo e della sua collezione di dvd e di reagire attivamente (“I thought you’d be… well, you even caught a bit of sun” esordisce al momento dell’incontro al centro di cura, ma è in realtà merito dello speciale fondotinta). E infine la sorella minore, volontaria della ronda armata della Human Volunteer Force, che ha passato gli ultimi quattro anni a combattere e uccidere senza alcuna pietà gli zombie che infestavano la campagna, e che si trova combattuta tra il risentimento verso il fratello per essersi suicidato, il disgusto per il suo essere diventato un mostro sanguinario e l’affetto che comunque continua a provare per lui.

La cittadina di Roarton, però, “is quite infamous for its view on assimilation”: la sua lontananza dalle grandi città, il suo essere immersa nella campagna del nord, il risentimento provato dagli abitanti per lo scarso interesse del governo centrale verso la sua drastica situazione “when the government promised that troops were coming to help us and then no one showed up”, non la rendono certo il luogo ideale per permettere ai ritornati un’esistenza tranquilla. I politici rassicurano la popolazione che non ci sono più rotters in giro per i boschi, ma Bill Macy e la HVF non credono alle loro promesse perché “we know better”. Il Protection Act, la legge recentemente approvata a protezione dei diritti e a salvaguardia dei sopravvissuti PDS, non ha per loro alcuna validità. Shirley Wilson, l’infermiera incaricata di assistere Kieren nei primi giorni del suo rientro a casa, la paragona al divieto di bere alcolici sui mezzi di trasporto: “You know when the government passed that law banning people drinking alcohol on public transport? But then you still got lots of folk on the bus drinking cans of lager, don’t you?” e, purtroppo per i poveri ritornati, questo esempio non è molto lontano dalla loro realtà.

L’atmosfera è quindi satura di palpabile tensione. I non-morti-non-vivi sono reintegrati nella società con parvenze di umani sani e vivi, grazie all’impiego di lenti a contatto scure (IrisAlways, a scelta tra chiare e scure, da portare soprattutto all’esterno), di cosmetici altamente coprenti (FleshTone Mousse, un cerone densissimo) e di una rigida profilassi medica, che prevede l’iniezione intravertebrale nel collo di Neurotriptlyne, un farmaco impiegato per stimolare la produzione di cellule gliali che gli affetti da PDS non sono più in grado di produrre in modo autonomo, ma necessarie a mantenere stabili e attive le funzioni cerebrali. Ma nonostante l’aspetto (più o meno) sano, i ritornati vengono comunque considerati come pericolosi a prescindere perché “a rotter is a rotter, drugs or no drug.”, e chi può essere davvero sicuro che non attaccheranno di nuovo o che la cura continuerà a fare effetto? E cosa succederebbe se diventassero improvvisamente resistenti ai farmaci? O se volontariamente smettessero di prenderli? “Behind that mask of make-up and medication is a cold-hearted killer”, dice la deputata Maxine Martin di fronte all’assemblea dei cittadini di Roarton all’inizio

della seconda stagione, “Just one misdose away from tearing your head apart.”
Basta infatti che si sparga la voce dell’esistenza di una nuova droga – la Blue Oblivion – che può ripristinare lo stato di zombie nei ritornati per scatenare di nuovo il panico tra la gente.
Con queste premesse, e l’attacco di un gruppo di non-morti tornati allo stadio famelico su di un autobus, non possono che esserci tempi difficili ad attendere i nostri protagonisti.

Who let the dead out?

Le cause dell’improvviso risveglio dei morti non vengono mai spiegate, né ai cittadini che l’hanno vissuto sulla loro pelle, né al pubblico. Non è un grosso problema per lo spettatore a casa, perché in realtà i fatti precedenti l’inizio della storia sono irrilevanti ai fini del suo svolgimento: la narrazione inizia quando ormai non solo una cura è già stata trovata (e veniamo a sapere solo verso la fine che Simon è il paziente zero, il primo a reagire alla sperimentazione), ma dopo mesi di trattamento che hanno già riabilitato migliaia di persone. Quindi non sapremo mai se la colpa è di una fantomatica contaminazione da parte di una sonda di ritorno da Venere come ne *La Notte dei Morti Viventi*, di una pandemia causata da un virus mortale come in *World War Z*, o ancora della mutazione in esseri rabbici dovuta al morso di cavie da laboratorio infette come in *28 Giorni Dopo*. Da questo punto di vista, infatti, siamo più simili agli spettatori della commedia horror *L’Alba Dei Morti Dementi*, ai quali i protagonisti tentano di rivelare le cause dell’invasione di zombie per le strade di Londra in più e più occasioni, solo per venire interrotti ogni volta che viene fuori il discorso.
Ma per gli abitanti di Roarton non sapere cosa sia successo e perché ha tutto un altro peso e significato. La deriva religiosa/integralista, prima con il vicario Oddie e la HVF, poi con la deputata Maxine Martine, e con Simon Monroe e il Fronte di Liberazione Non-Morta (Undead Liberation Army, o ULA) non è altro che la conseguenza della naturale tendenza degli esseri umani a dare spiegazione a una serie di eventi straordinari che si sono verificati senza alcun apparente motivo. Mitchell è molto chiaro su questo punto:

There haven’t been definitive answers about why the rising happened and where there are no answers there’s a vacuum and everything becomes speculation. If this happened I think people would want sins to be wiped away. If something can’t be explained by science, religion fills that hole. [4]

In queste condizioni è pertanto estremamente facile che riescano a diffondersi voci e dicerie di ogni tipo, supportate da fatti e prove più o meno reali, e che le persone di fede (o anche solo fataliste) vogliano trovare una qualsivoglia interpretazione degli eventi nelle Sacre Scritture. In entrambe le stagioni abbondano, infatti, riferimenti e citazioni dall’Apocalisse di Giovanni a proposito del destino dell’umanità. Molto presto cominciano a propagarsi chiacchiere e voci di un prossimo Secondo Risveglio, che questa volta non riporterà alla vita degli impostori, ma i giusti e i buoni, i

morti che effettivamente sono meritevoli di una seconda possibilità sulla terra e nella loro forma integra e perfetta. Ne è convinto il vicario Oddie, delirante nelle sue omelie; ne è convinta la deputata Maxine Martin, che scopriamo, nelle ultime puntate della seconda stagione, avere incentrato la sua carriera politica e lo sfruttamento dei ritornati allo scopo di riportare in vita il fratello deceduto da bambino; ne è convinto Simon Monroe, che vede nel Secondo Risveglio l'occasione per i non-morti di ristabilire il proprio posto nella società e la loro superiorità sui vivi. Ne era convinto persino Bill Macy, che al termine della prima stagione uccide di sua volontà il figlio Rick nella convinzione di dargli la possibilità di tornare in vita di nuovo per una terza volta, questa volta in condizioni normali e non con l'aspetto di un mostro.

Non è casuale che tutte queste figure forti e altamente carismatiche si ritrovino a orbitare intorno a Roarton: molti sono infatti convinti che la piccola cittadina sia il luogo da qui ogni cosa ha avuto origine, la prima in cui le tombe hanno iniziato ad aprirsi e i morti a risvegliarsi. Trovare il "First Risen", il primo

risvegliato, appare quindi una mossa cruciale nello scontro tra vivi e non, per motivi che – purtroppo – non ci è dato di sapere.

Bisogna comunque dire anche questo: se è vero che nella prima stagione era facile parteggiare per i ritornati, dato che, per struttura della trama, siamo portati a identificarci con Kieren e vedere lo svolgersi degli eventi dal suo punto di vista (sentire quindi il suo smarrimento al ritorno in famiglia, la sua paura nei confronti della HVF, la discriminazione dei suoi concittadini per essere un affetto da PDS), nella seconda veniamo messi di fronte a una realtà ben più complessa, e allo stesso tempo ugualmente banale: come i vivi non sono tutti uguali, così anche i non-morti non vedono le cose dallo stesso punto di vista. Non tutti i ritornati sono come Kieren Walker, che tenta con tutte le sue forze di ritornare a una vita il più possibile normale. Tra le piccole gite quotidiane, quelle che Amy gli aveva consigliato di fare per evitare di stare a indugiare su ogni singolo minuto del passato, e il difficile reinserimento in famiglia e il ritorno a scuola di Jem, diciannovenne in una classe di sedicenni, Kieren cerca nel suo piccolo di promuovere l'integrazione tra non-morti e vivi, facendo ciò che deve (continuare con le terapia e le sedute psichiatriche) e ciò che ritiene giusto (indossare lenti a contatto e trucco, rendersi "il più normale possibile"). Non la pensano così né Amy, che ben presto abbandona gli artifizi e decide di presentarsi al naturale, senza alcun trucco, né Simon, per il rispetto del loro essere "undead", non-morti, e non più un inutile acronimo creato da loro, i vivi, che non sanno, che non capiscono nulla della loro condizione. Non la pensano così tutti gli altri seguaci del Profeta

Non-Morto che considerano la terapia e la riabilitazione come una sofferenza e violazione della loro persona perpetrata dai vivi – che quindi meritano di essere attaccati e uccisi – e scelgono di ritornare alla condizione precedente di zombie grazie alle cervella di pecora. Non la pensano così Gary e gli altri reduci della HVF, che tenteranno a un certo punto di dimostrare la pericolosità dei non-morti costringendo Kieren ad assumere Blue Oblivion per ripristinare forzatamente il suo stato famelico.

È piuttosto chiaro che l'integrazione sia uno dei temi principali di *In The Flesh*, ed è questo che la rende una serie attuale e molto meno leggera rispetto a ciò che le sue premesse vorrebbero far intendere. *In The Flesh* rimane comunque un'occasione di intrattenimento e pertanto non si pone l'obiettivo di dare soluzioni a un problema che, ad anni dalla prima messa in onda della serie, grava sulla società moderna occidentale, ma semmai di parlare per allegorie di temi e situazioni altamente familiari per ognuno di noi e di descrivere, in un modo il più possibile realistico e in tempi non sospetti – prima delle recenti massicce ondate migratorie, prima della Brexit, prima degli attentati terroristici degli ultimi anni, prima dell'elezione di Donald Trump e l'ascesa degli schieramenti populisti – le dinamiche di un contesto piccolo ed isolato, le reazioni di una comunità chiusa a quella che è percepita come l'invasione dello straniero; uno straniero che è considerato troppo diverso per poter vivere negli stessi modi dei locali, troppo pericoloso per poter convivere pacificamente.

Allo stesso tempo, però, è uno straniero che non ha chiesto di ritrovarsi in quella situazione, ma ne è stato affetto suo malgrado, esattamente nello stesso modo in cui un malato di mente soffre ed è affetto dalla propria condizione. In entrambe le stagioni viene ribadito più e più volte: "They haven't asked for this. They didn't decide to attack anyone. What I did in my untreated state was not my fault. I needed it to survive". I non-morti sono trattati in centri di cura del tutto simili a ospedali psichiatrici, in stanze bianche, vestiti di bianco, in ambienti senza mobili e senza rumori forti, dove i momenti della giornata sono scanditi da accenni di musica classica: il parallelismo tra le due condizioni è forte, soprattutto

nella prima stagione. Ma la caratterizzazione dei personaggi matura con il passare del tempo e lo svolgersi degli eventi, ed è molto interessante notare come quelle che partono come frasi positive di autoaffermazione e di autodifesa vengano nel corso della serie impugnate dai non-morti e trasformate in affermazioni di supremazia e autocelebrazione della propria condizione: un cambio di prospettiva e di toni della narrazione che ben si confà al taglio più politico, più complottistico, più religiosamente estatico della seconda stagione, che pennella la storia in molti più toni di grigio rispetto alla prima, rendendola ancora più interessante in un'ottica di critica sociale.

In The Flesh è una storia di identità e di conquista del proprio posto nel mondo; è una storia di differenze e di similitudini; di senso di colpa e di grande empatia; di dolore, ma anche di momenti di allegria; di odio, ma anche di amore; di morte, ma soprattutto di vita.

Ma...e adesso?

Come si diceva all'inizio, nonostante gli ascolti discreti e le buone recensioni che hanno caratterizzato entrambe le stagioni di *In The Flesh*, la serie è stata comunque inizialmente sospesa e poi ufficialmente cancellata il 15 gennaio 2015 per motivi legali alla chiusura del canale BBC Three e alla sua trasmissione esclusivamente online a partire dal 16 febbraio 2016. La scelta dell'azienda è stata particolarmente contrastata dal pubblico inglese, e in particolar modo dai fan della serie, rimasti sospesi in un clamoroso cliffhanger e a una serie di indizi sui possibili sviluppi della storia. Una conclusione di qualunque genere è stata chiesta più e più volte, incontrando di certo il favore dello sceneggiatore, ma non il finanziamento da parte della rete. Mitchell ha dichiarato in svariate occasioni il suo disappunto per la mancata conclusione della serie, senza però mai entrare in dettagli precisi o svelando progetti concreti.

Fino a quando, il 9 marzo 2017, Dominic Mitchell non pubblica sul suo profilo Twitter la seguente domanda: "Would fans of #InTheFlesh like a 90 minute special?"

Da un lato, quindi, c'è la chiara manifestazione della volontà di portare a conclusione il progetto; dall'altro, l'incertezza che il pubblico possa ancora, dopo più di tre anni, avere un qualche interesse nelle vicende di Kieren e dei non-morti:

Would people still be interested in an In The Flesh special? The last thing I'd want to do is start up a Kickstarter campaign or pitch the special to investors and distributors and be told there was little interest in continuing the story of In The Flesh. That would be very embarrassing. [5]

Pare che la risposta sia stata positiva, tanto che Mitchell si definisce “overwhelmed” dal supporto dei suoi fan. Molti, ovviamente, preferirebbero un’intera nuova stagione a conclusione della serie, ma in mancanza d’altro si ritengono comunque soddisfatti della prospettiva di una chiusura di sorta. Non c’è alcun materiale pronto, per ora, ma possiamo supporre che alla conclusione della seconda stagione ci fosse già, se non una sceneggiatura, almeno qualche idea di base lungo cui la storia doveva svilupparsi: che senso avrebbe avuto, altrimenti, il trafugamento del corpo di Amy Dyer, uccisa dopo essere appena tornata a vivere? E ci sarà mai un Secondo Risveglio? E che ne sarà di Kieren e Simon?

Al momento non ci sono altre voci al riguardo, ma restiamo fiduciosi in attesa delle risposte a queste domande e alla risoluzione del cliffhanger – e chissà, magari anche a una messa in onda italiana – in questa, o nella prossima vita.

Note

[1] Stephen Kelly, *In the Flesh: a new twist on the zombie drama* “The Guardian”, 15/03/2013.

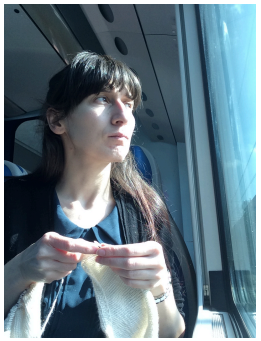
[2] Ibidem.

[3] Krystal Sim, *In The Flesh creator Dominic Mitchell on episode 1 secrets*, “SciFiNow”, 17/03/2013.

[4] Ibidem.

[5] RenewCancelTV, *In The Flesh Season 3? Creator Plots 90-Minute Special To Conclude BBC Drama*, “RenewCancelTV”, 10/03/2017.

Biografia dell’autrice



Daniela Pizzuto è docente a contratto presso la Scuola di Lingue, Letterature, Interpretazione, Traduzione dell’Università di Bologna, dove si occupa principalmente di traduzione dall’inglese all’italiano e translation studies, con un interesse particolare per la narrativa contemporanea e di genere, la traduzione del graphic novel e la cultura popolare britannica e giapponese. Quando non è presa dalla correzione di tesi e saggi, la si può facilmente trovare a fare la maglia davanti a Netflix con una tazza di Lady Grey in qualunque stagione. Oltre all'attività didattica, lavora attualmente come traduttrice e insegnante freelance di inglese.

Capitolo 9

Jane the Virgin

di Giada Da Ros

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Jane the Virgin*

Anno 2014

Stagioni 3 (64 episodi) rinnovata

Network The CW

Creatore Jennie Snyder Urman

Cast principale

Gina Rodriguez è Jane Gloriana Villanueva

Jenna Ortega è Jane a 10 anni

Andrea Navedo è Xiomara "Xo" Gloriana Villanueva

Ivonne Coll è Alba Gloriana Villanueva

Justin Baldoni è Rafael Solano

Brett Dier è Michael Cordero, Jr

Yael Grobglas è Petra (Natalia) Solano e Anezka

Jaime Camil è Rogelio de la Vega

Anthony Mendez è il narratore Latin Lover

Yara Martinez è Luisa Alver

Bridget Regan è Rose / Sin Rostro

Trama

Jane Gloriana Villanueva - il narratore che in flashback ci mostra Jane negli anni della crescita immancabilmente ripete il nome per intero – è una ventitreenne di Miami di origine venezuelana che lavora e studia, coltivando il sogno di diventare una scrittrice di romanzi rosa. Abita con la madre Xiomara (Xo), che l'ha avuta a soli 16 anni, e nonna Alba, una donna molto religiosa. Proprio quest'ultima, sin da quando Jane era piccola, le ha inculcato che era importante rimanere vergine fino al matrimonio, anche per evitare gli errori di Xo, e Jane infatti, pur essendo fidanzata con Michael Cordero, un poliziotto, decide di astenersi dal sesso. Un giorno va a fare un pap test e per errore la dottoressa, Luisa, che ha problemi di alcool ed è distrutta per la fine di una relazione, le fa un'inseminazione artificiale dalla quale rimane incinta. Il bambino è di Rafael Solano, fratello della ginecologa, proprietario del Marbella, l'albergo dove Jane è impiegata come cameriera, e per il quale aveva avuto una cotta tempo prima. Lui è sposato con Petra, che era quella che doveva venir inseminata in realtà e che si chiama Natalia ed è scappata dalla Repubblica Ceca per sfuggire al

fidanzato che aveva cercato di sfigurarla con dell'acido colpendo al posto la madre di lei. Rafael vede nel futuro bambino che Jane porta in grembo la sua ultima possibilità di diventare padre biologico perché, in seguito a un tumore avuto anni prima, non può averne diversamente. Nella vita di Jane entra anche il suo padre naturale, che la madre le aveva tenuto nascosto, e con cui Xiomara nel corso delle vicende ha una storia d'amore a intermittenza, e si tratta di un famoso attore di telenovelas, Rogelio de la Vega. Jane decide di tenere il bambino e la vicinanza con Rafael è complice nel farli innamorare e mettere insieme. Lui la lascia però, pur innamorato, per la pressione che vive quando si rende conto che suo padre è stato assassinato dalla propria matrigna, Rose, che in realtà è un famoso criminale, amante della sorella Luisa, dal nome di Sin Rostro, che fa rapire dall'ospedale il bebè appena nato, Mateo (presto salvato). Jane è combattuta fra l'amore per Rafael e per Michael, ma alla fine decide di sposare quest'ultimo. La prima notte di nozze però, gli sparano. Sembra riprendersi, e lui e Jane consumano finalmente il matrimonio e cominciano una nuova vita insieme, ma poco tempo dopo, in conseguenza di quell'evento, Michael muore. Jane è devastata. Tre anni dopo, Mateo è un bambino difficile, mentre due angioletti sono le gemelle che nel frattempo Rafael ha avuto da Petra che ha rubato il solo altro sperma rimasto di Rafael con cui si è inseminata. Trascorsi tre anni di lutto, finalmente Jane riesce a raccontare gli eventi senza piangere, pubblica il suo libro, *Snow Falling*, che romanza la sua storia d'amore con Michael, e ricomincia a frequentare degli uomini. Xiomara e Rogelio si sposano.

La cultura della purezza

Già dal titolo, *Jane The Virgin*, Jane la Vergine, è evidente come si metta sotto i riflettori lo stato dell'imene della protagonista come fondante per la sua identità – elemento, come vedremo, profondamente problematico. L'incipit, in una serie dove le singole puntate sono i capitoli numerati di un ipotetico libro, è un prologo che ci mostra Jane all'età di 10 anni che tiene in mano un candido fiore. La nonna, davanti a lei, torreggia minacciosa.

L'*abuela* la invita a guardare il fiore che ha in mano e a notarne la perfezione e la purezza, poi, nonostante le proteste di una presto zittita Xiomara che trova il tutto piuttosto stupido, la invita a stringere il pugno stropicciando così il fiore, e poi una volta che la

piccola riapre la mano, la invita a farlo tornare come se fosse nuovo: è autoevidente come una volta rovinato non sia possibile farlo tornare com'era prima. Lo stesso accadrebbe se perdesse la sua verginità, le insegna l'anziana, e le reitera un imperativo ammonimento: "nunca puede volver atras", non si può più tornare indietro.

Flashforward a 13 anni e mezzo dopo. Il fiore in questione, sciupato, è incorniciato come un quadro e appeso nella camera da letto di Jane. Lei è stesa sul letto che amoreggia col fidanzato Michael. Nel vedere il fiore immagina che un petalo si stacchi e così lei si stacca da Michael, dicendo, a se stessa e a lui, che devono fermarsi. A questo punto compare la schermata con il titolo. Quello che viene illustrato qui, immediatamente e in termini sintetici ed espliciti, nonché fortemente evocativi nell'immagine usata, è quella che è conosciuta come "la cultura della purezza", ovvero come quell'ideologia che idolatra la verginità come sostituto per la moralità. Non importa che cosa la persona pensi, desideri, quali siano i suoi sogni e obiettivi, per che cosa si impegni e lavori, ma solo se, come e con chi le donne, perché di loro si tratta in grande misura, fanno sesso. Questa insultante e degradante impostazione, per cui ogni attività sessuale fuori dal contesto del matrimonio eterosessuale è considerata tabù, costringe le donne a negare una sana e gioiosa sessualità senza nessuna valida ragione, le costringe a un modello di etica di passività per cui la moralità è legata all'inazione, nel caso di Jane la vincola alla maternità senza concederle il piacere, o almeno l'esperienza fisica che vi ci conduce, e, come ricorda Jessica Valenti nel suo *The Purity Myth*:

Mentre ai ragazzi è insegnato che le cose che li rendono uomini - buoni uomini - sono idee etiche universalmente accettate, le donne sono spinte a credere che la nostra bussola morale si trovi da qualche parte in mezzo alle nostre gambe. Letteralmente. Sia che sia il fattore determinante della nostra "pulizia" o "purezza" o un indicatore del nostro carattere, la verginità ha una presa pericolosa in modo crescente sulle giovani donne. Ha effetto non solo sulla nostra capacità di vederci come attori morali al di fuori del nostro corpo, ma anche su come il mondo interagisce con noi attraverso i costumi sociali, le leggi, e perfino la violenza. (p. 13)

Qui, questa biasimata normatività della sessualità, è incarnata da Alba, fervente cattolica, nei confronti della quale gli autori si

astengono da un giudizio di valore. È importante ricordare che anche altrove si è trattato questo argomento. A mettere in scena una vera e propria decostruzione della verginità come mito della purezza, in modo molto più dettagliato, specifico e pregnante, è stato *Glee*: attraverso l'arco narrativo di Quinn Fabray, durante la prima stagione ci vengono mostrati i principi che informano questo mito - la verginità come facile mappa stradale etica, il sesso inteso come merce, il modello patriarcale di proprietà maschile, il mantenimento di ruoli di genere tradizionali - così come i danni che sono il risultato di questo tipo di normatività. Alla fine però, come anche per altri aspetti tematici, la narrativa di Murphy non è mai capace di modificare lo status quo, pur condannandolo, ma rimane in uno stato di guerra fra lo stereotipo e la sua sovversione, fra la realtà e la sua satira. In *Jane the Virgin*, dove di fatto la questione è ben più centrale, non si assiste né a una decostruzione, né a un eventuale tentativo di distruzione di questo mito, che viene apparentemente solo registrato come tale, inizialmente in particolare. E non è nemmeno frazionato nelle varie implicazioni che lo informano, a cui si accennava sopra – gli uomini ad esempio, fatta salva un po' di frustrazione passeggera per l'astinenza, sono completamente avulsi dalla conversazione; nella terza stagione Jane, quando è costretta a rinunciare al sesso perché il ragazzo con cui esce, Fabian (Francisco San Martin), dopo anni di sesso occasionale, vuole ora attendere perché sia significativo, lo trova estremamente frustrante e c'è una veloce conversazione con Rafael (3x17) a questo proposito. Si tratta di un momento fugace. I singoli personaggi vengono

rappresentati nella propria umanità, ma sulla questione si discute anche meno di quanto si potrebbe. Sorprende di fatto, ad esempio, che Xiomara e Jane subiscano la visione di Alba senza protestare se non in modo superficiale, o senza comunque contestarglielo. Non solo, Xiomara, una donna adulta con una figlia adulta, credendo la madre sul punto di morte, decide di rinunciare al sesso con l'uomo che ama e padre di sua figlia, come "fioretto" per salvare la vita della madre, e lei, che in realtà dal coma si è risvegliata, finge che sia così per evitare che la figlia compia quel passo. (1x10) Se sorprende che i personaggi non mostrino una riprovazione etico-morale più incisiva per un'impostazione che riduce il valore di una donna allo stato del suo imene, è perché in primis la serie sposa istanze femministe – in 2x12 Rogelio si vanta anche di rappresentare nella telenovela in cui recita il primo uomo femminista. Qui di fatto si lascia intatto il

mito della purezza, però allo stesso tempo si lavora su due fronti che in parte lo sgretolano. Il primo è che Jane non viene mai rappresentata come una vittima di quella cultura: è una giovane donna brillante, intelligente, determinata, che sceglie con consapevolezza che cosa fare, e questo fa sì che alla fine si possa e si debba rispettare la sua scelta qualunque essa sia rispetto a che uso fa della propria sessualità. Nella terza stagione si dichiara contenta di aver aspettato, ma anche ora intenzionata a fare sesso al di fuori di un impegno, eventualmente, perché è in una fase diversa della vita, però l'educazione inculcatale dalla nonna le provoca senso di colpa (3x18) e le ostacola l'espressione di una sana, normale sessualità. Si evita la dicotomia vergine-puttana e si riconosce il desiderio della protagonista. Il secondo fronte è che gli autori in parte irridono una santificazione di questa scelta. La protagonista, nel corso della prima stagione, viene assunta in una scuola cattolica gestita da suore. Le religiose, visto che fa loro comodo, avendo nel corpo docente una "immacolata incinta", sfruttano a fini commerciali la sua immagine facendo girare delle medagliette con la sua effige: a scuola c'è una processione di coppie che non riescono ad aver figli che corrono ad abbracciarla sperando che porti loro bene. Nel corso della seconda stagione poi (2x12) Alba ammette di aver fatto lei stessa sesso prima del matrimonio, e con un uomo che poi non sarebbe diventato poi suo marito. Quando Xiomara lo scopre (2x14) le rinfaccia di essere un'ipocrita e la condanna per averla sempre trattata come una "puttana" quando non lo è, è solo una donna normale a cui piace fare sesso, e mostra tutta la sua rabbia per il fatto che la madre l'ha fatta sentire uno schifo per questo tutta la vita. Jane dà ragione a Xiomara, e alla fine Alba si scusa con la figlia: quando era stata scoperta la gente l'aveva fatta vergognare, e si rammarica ora di essere stata per lei la causa di quella stessa vergogna. La serie perciò attraverso un'interazione umana intergenerazionale molto ben calibrata – uno dei suoi punti di forza – denuncia comunque una rigida impostazione moralistica. E quando Jane viene deflorata (3x03) – è il caso di dirlo, vista la simbolica analogia scelta dall'inizio, un'immagine ripresa anche in seguito – la serie rinuncia perfino al proprio titolo. Ogni volta che compare, la scritta "the virgin" viene tagliata e sostituita da qualcos'altro: Jane, la mamma felice; Jane, la cattolica colpevole; Jane, la persona che veramente odia Bruce; Jane, la mamma elicottero; Jane, la vedova… Jane non è più definita dallo stato del suo

imene, ma è finalmente una persona a tutto tondo e cose diverse a seconda della situazione.

“Non mi sento in colpa”

In corso di via ci sono molta consapevolezza e interesse nei confronti dei diritti riproduttivi e della tematica dell’azione e del corpo femminile. Si partecipa alla conversazione nazionale (e internazionale, potremmo dire) su aggressione sessuale e consenso. Anche in seguito ai commenti dispregiativi sulle donne di Donald Trump e alle sue affermazioni che delle donne si può fare qualunque cosa se le si “prende per la figa”, il programma ha deciso ad esempio di riscrivere alcune scene del corteggiamento fra Michael e Jane (3x01): se inizialmente lui, respinto, la baciava ugualmente quando lei fingeva di essergli indifferente, ora l’interazione ha fatto sì che lui si ritirasse e decidesse lei di baciarlo – c’è coscienza del fatto che le rappresentazioni televisive possono influenzare la mentalità sociale complessiva; una situazione similare si presenta in 3x09. Ad un certo punto, Rogelio e Darci (Justina Machado), un’organizzatrice di incontri professionista con cui voleva fare un figlio via inseminazione artificiale, decidono di rinunciare al bebè. Darci non vuole una relazione romantica, ma lui si è innamorato di lei. Questo è lo scambio che avviene fra loro.

Rogelio: Non possiamo uscire per un appuntamento? Vedere dove ci porta?
Darci: Va bene. Un solo appuntamento.
Rogelio: In questo momento ti abbraccerei e ti bacerei, ma devo prima chiedertelo, perché Donald Trump ha rovinato il corteggiamento per tutti noi.
Narratore: Insieme a molte altre cose.
Darci: Sì. Mi puoi baciare.

E poi si dipingono molte altre situazioni connesse, dal corso pre-parto; alla rappresentazione realistica di una gravidanza – nel corso di un’ecografia, ad esempio, si individua nel nascituro il problema di un focus iperecogeno (1x13) a cuore e intestino del feto e Jane e Rafael devono affrontare la questione; alla depressione post-partum (di Petra); all’allattamento - con Jane che deve conciliare un corso che sta seguendo e i pasti del neonato, ad esempio; al sostegno reciproco che si offrono le

donne (nonna, mamma e nipote, ma anche Jane e Petra); alla tematica del piacere sessuale - Jane finge un orgasmo quando alla fine perde la verginità, e poi lo ammette con Michael. Una posizione molto esplicita la serie la prende in materia di aborto. Xiomara è una donna adulta che non vuole avere degli altri figli, tanto più che ha avuto Jane così giovane e non ha avuto la possibilità di fare molto altro: lei e Rogelio si separano proprio per questa ragione. Quando rimane incinta per una notte di sesso con Esteban (Keller Wortham), nemico giurato di Rogelio, non cambia idea per questo e la decisione è naturale. Il narratore lo descrive come un "aborto medico, che ha provocato dei crampi" (3x02). Lo spettatore lo scopre a cose fatte, quando Alba le fa delle domande su delle ricevute mediche che sono arrivate a casa. Xiomara ha fatto una scelta consapevole - "Non mi sento in colpa" -, però teme la reazione della madre, devota cattolica. E infatti lì per lì discutono, ma alla fine si riconcilino – "Non condivido la tua decisione, ma è una tua decisione". Questo argomento scottante, che è stato affrontato meno di un settimana dopo il terzo e finale dibattito presidenziale che ha visto una focosa discussione su questo tema fra Hillary Clinton e Donald Trump, era già stato affrontato dalla serie, in modo tangenziale. Proprio nel pilot, Jane, prima di decidere di tenere il bambino, aveva preso in considerazione l'aborto, cosa che anni prima la stessa Alba aveva suggerito come opzione alla figlia Xiomara quando era rimasta incinta di Jane. L'ideatrice acutamente spiega:

Credo che ogni gravidanza, ogni persona sia differente, quello che vogliono è differente e quello in cui credono è differente, per cui non credo che sia qualcosa che tratti una volta sola e una volta che sceglie di avere il bambino quella conversazione sia terminata. Credo che con Xo abbiamo sottolineato fortemente come lei si trovi in una posizione molto, molto diversa. (Stanhope)

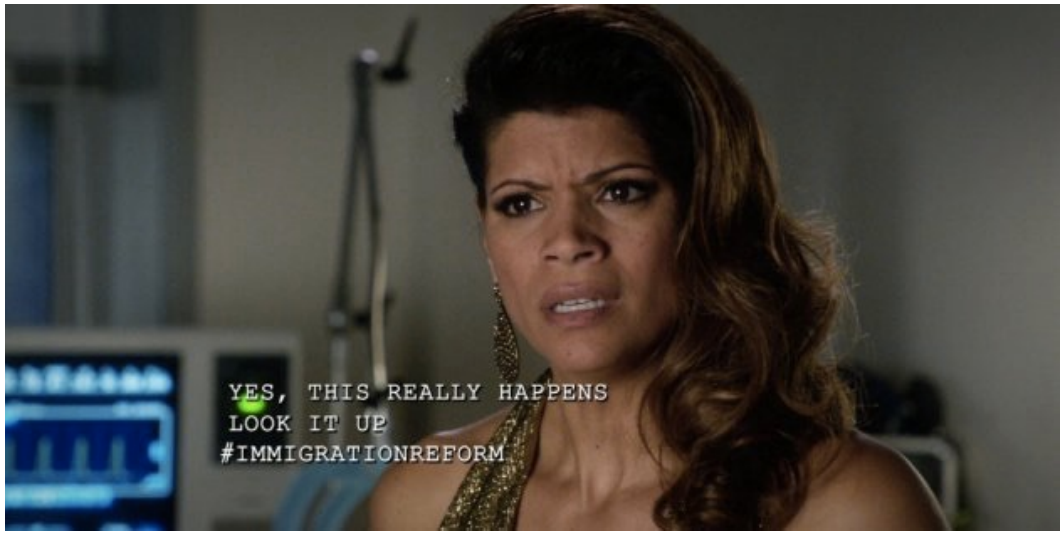
E non si tratta affatto di un aborto angoscioso sulla cui decisione la protagonista si tortura. L'obiettivo è stato "di normalizzare, non stigmatizzare" (Stanhope). Una scelta similare l'ha fatta una quindicina di giorni dopo, un altro personaggio di una serie della CW: Paula, la migliore amica della protagonista in *Crazy Ex-Girlfriend*, è una donna matura che ha da poco ripreso gli studi per realizzare il sogno di una vita, quello di diventare avvocato, e ha un figlio già praticamente adulto; rimasta incinta, in questo caso dal marito, decide di terminare la gravidanza con molta serenità. L'importanza di trattare l'argomento in questa modalità è che riflette con onestà quello che avviene nella realtà, sfatando perciò miti e stereotipi. I dati riportano che per ora che raggiungono la menopausa "3 donne su 10 in America avranno interrotto almeno una gravidanza; circa metà di tutte le donne americane che hanno un aborto hanno già avuto un aborto in precedenza; escludendo i casi in cui un bambino viene perso, il 21% delle gravidanze finiscono in un aborto. Contrariamente allo stereotipo popolare delle donne che cercano l'aborto come adolescenti promiscue o professioniste che odiano i bambini, circa 6 donne che hanno un aborto su 10 sono già madri, e 7 su

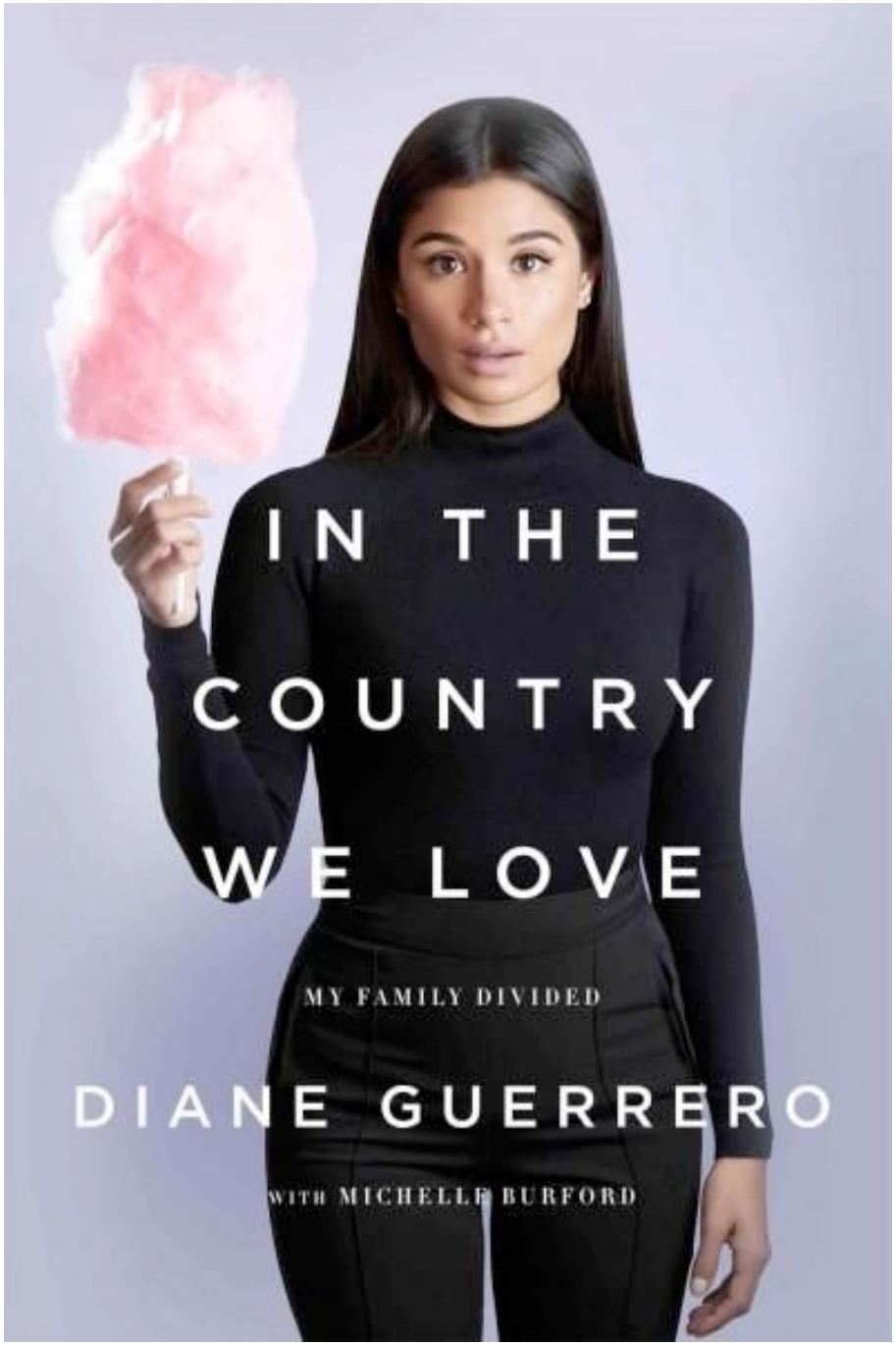
10 sono povere o di basso reddito" (Pollit, p.4) e si tende e credere che "avere un aborto sia una esperienza penosa, preoccupante e anche traumatica, e che comporti molta ambivalenza e lotta emozionale, anche se gli studi e i sondaggi ci dicono regolarmente che di solito non è così". (Pollit, p.14) Gli sceneggiatori volevano evitare di ricadere nel senso comune e hanno lavorato con Planned Parenthood per assicurarsi di fornire informazioni corrette. Secondo il Guttmacher Insitute, circa due terzi delle donne che abortiscono sono già genitrici e le ispaniche sono circa il 25% delle persone che abortiscono. Eppure secondo uno studio della University of California - San Francisco, attraverso Xiomara, *Jane the Virgin* è il primo programma che mostra l'aborto di una ispanica sulla TV dei network in più di 30 anni. (Romero) Per molte poi, come qui per Xiomara, la vera paura è quella di dover affrontare l'ostracizzazione, il ripudio e il giudizio delle persone care. Anche in considerazione del fatto che Alba viene da un Paese, Il Venezuela, dove la pratica è illegale, lo show si è acutamente concentrato sulle relazioni.

#RIFORMAIMMIGRAZIONE

La serie mostra come il personale sia politico con un altro *hot topic*, quello dell'immigrazione, ripreso in più tempi. Alba viene spinta giù dalle scale dalla madre di Petra e finisce in coma. In ospedale, alla preoccupazione per la salute, se ne aggiunge un'altra (1x10). Il medico è chiaro: Alba è nel Paese illegalmente, non ha l'assicurazione sanitaria e l'ospedale non può permettersi i costi per le sue cure. Per questa ragione sono tenuti a notificare il Dipartimento dell'Immigrazione e verrà deportata in Venezuela. "Non può essere legale!?" esclama preoccupata Xiomara.

Nel caso lo spettatore pensi che si tratti di un espediente narrativo che esagera la realtà a fini affabulatori, l'immagine viene ghiacciata e in tre momenti successivi in sovrimpressione appaiono le scritte "SÌ, SUCCEDE DAVVERO", "CONTROLLA" "#RIFORMAIMMIGRAZIONE". Ed è così. Sebbene questi rimpatri siano messi in atto dagli ospedali più che dalla polizia di dogana e dell'immigrazione, secondo un report del 2012 del Centro per la Giustizia Sociale alla Seton Hall Law School e di New York Lawyers for the Public Interest, nei precedenti 6 anni si sono verificati ben 800 casi del cosiddetto "rimpatrio sanitario". Parte della storyline di *Jane the Virgin* ha avuto origine dall'attrice Diane Guerrero, che qui interpreta Lina, la migliore amica di Jane e sua collega al Marbella. L'attrice aveva





spiegato durante le audizioni una cosa che poi ha raccontato anche nel libro *In the Country We Love: My Family Divided* ovvero che quando aveva 14 anni è tornata a casa e non ha trovato più i genitori, che "non erano criminali, ma persone che lavoravano sodo", perché erano stati deportati in Colombia. Lei si era dovuta arrangiare da sola, senza che nessuna entità governativa si preoccupasse della sua situazione, ed era riuscita a rimanere nel Paese e a continuare a studiare grazie alla famiglia di un compagno di scuola che l'aveva accolta in casa, "terrorizzata che qualcuno arrivasse a prenderla". Nella parole della Rogriguez (Jane), l'ideatrice ascolta e cerca di portare nella finzione queste tematiche perché "la fusione di arte e responsabilità sociale è il modo più efficace di cambiare per il meglio la cultura". (Wieselman) La situazione qui si risolve grazie all'intervento di Michael, che dice che Alba è una testimone in una investigazione che stanno facendo, rimandando così il pericolo che però non sparisce, ma viene ripreso altre volte mostrando perché molte persone possano avere timore di legalizzare la propria situazione. Nella successiva stagione, Jane e Xiomara si recano da un avvocato esperto in immigrazione (2x05) e vengono a sapere che sebbene Alba sia incensurata, non lo è Xiomara, la sua sponsor, perché da ragazzina aveva avuto problemi con la giustizia: diciottenne e innamorata si era presa la colpa di un anello rubato al posto di un ragazzo che vedeva all'epoca perché questi aveva una precedente condanna, non rendendosi conto che le sarebbe rimasto sulla fedina penale. Quando chiedono se questo può creare problemi, l'avvocato risponde "Forse, non sono davvero

sicuro. Le leggi sull'immigrazione cambiano continuamente". In sovrimpressione, in rosso, bianco e blu, appare la scritta #votate #votate #votate. Sebbene non si indichi per chi, non si è così ingenui da non capire che non è a favore di Trump che si è incoraggiato il voto. Finalmente, nella puntata natalizia (2.08) Alba riceve con gran commozione la sua green card che viene messa da tutta la famiglia sulla cima dell'albero di Natale fra le mani dell'angelo. Nella terza stagione (3x17) vengono affrontate le politiche xenofobe di Trump. Alba rimane scossa quando del negozio di souvenir del Marbella in cui lavora una cliente si rivolge ad un'altra che aveva parlato spagnolo dicendole "Questa è l'America. Dovrebbe imparare a parlare inglese!". È arrabbiata e si vergogna di non essere intervenuta, presa alla sprovvista. Però non ha il coraggio di partecipare a una marcia contro i raid dell'ICE perché teme che possano trovare una scusa per toglierle la green card; Jorge (Alfonso DiLuca), il suo capo, le confessa di essere irregolare; il piccolo Mateo interroga la madre per cercare di capire…si mettono in scena conversazioni attuali e pregnanti, che riflettono il clima politico contemporaneo.

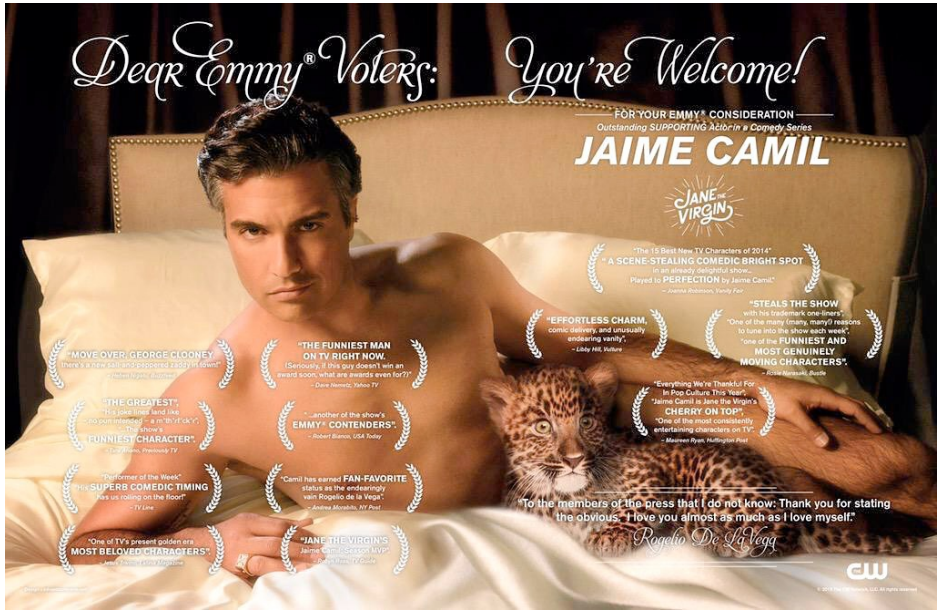
La serie efficacemente distrugge poi molti stereotipi legati agli ispanici: i personaggi hanno impieghi di varia natura, non sono solo confinati a fare cameriere e giardinieri, come succede fin troppo spesso altrove, e vengono da background socio-culturali diversi; non sono solo un gettone di presenza, ma c'è una rappresentazione complessa della "Latino culture", che mostra gli ispanici anche orgogliosi della loro eredità culturale; non sono solo poveri e ignoranti, ma hanno livelli di istruzione diversi e Jane in particolare tiene moltissimo alla sua istruzione - Jane studia, molto. In 3x17 non è troppo convinta che una relazione con

Fabian possa funzionare: “non legge”, commenta. Secondo la relazione del 2013 del United States Congress Joint Economic Commette, i diplomati ispanici che si sono direttamente iscritti all’università, negli ultimi 12 anni sono passati dal 49 al 69%, più di bianchi e afro-americani; nella serie Alba parla solo spagnolo (e viene sottotitolata in inglese), Xiomara e Jane parlano inglese, anche se tutte e tre comprendono entrambe le lingue e Jane fa della scrittura la sua vocazione – usando ben 6 sondaggi nazionali, il Pew Hispanic Center stima che il 94% di ispanici di terza generazione parli l’inglese fluentemente, come lo fa l’88% di quelli di seconda generazione e il 23% di prima generazione.

Autoironica, autoconsapevole e web-oriented

Se *Jane the Virgin* si è distinta nel contenuto, lo ha fatto probabilmente anche di più da un punto di vista formale, elicitando una “visione estetica” che comporta una “accentuata attenzione alle qualità formali, sensoriali e di ‘design’” e che fa sì che “l’osservatore faccia esperienza di un tipo specifico di appagante ingaggio emozionale con l’opera” (Cardwell, Posizione 899). Ideata da Jennie Snyder Urman sulla base della telenovela venezuelana *Juana la Virgen* di Perla Farías, *Jane the Virgin* - che è stata segnalata fra i 10 programmi dell’anno dall’American Film Institute nel 2014, ha ricevuto il Peabody Award ed è stata nominata al Golden Globe come “miglior serie/musical o comedy” nel 2015, e che ha una lunga lista di nomination e premi - riesce con molta abilità a ibridare i generi. Un percorso similare lo aveva fatto *Ugly Betty*, ma qui si spinge di più sull’acceleratore in più direzioni, e c’è un forte senso multigenerazionale alla *Gilmore Girls*. Molto del tessuto poietico è costruito sul modello della telenovela, comprese situazioni talvolta al limite dell’inverosimile. Abbiamo perciò il classico triangolo amoroso Micheal-Jane-Rafael; il gemello che non si sapeva di avere che spunta dal nulla (Anezka per Petra in 2x17 e seguenti, e Aaron, il gemello di Roman, l’impiegato del Marbella trovato morto agli inizi della prima stagione); i bicipiti dei protagonisti maschili, specie Rafael, si prestano a venire mostrati nudi per il più evidente fan service; ci sono diversi omicidi e rapimenti (lo steso Rogelio per un periodo viene rapito da una sua fan diventata una stalker) e storie molto sopra le righe come quella di Anezka che droga la sorella Petra per farla rimanere in coma e farsi passare per lei. Un plot di un certo rilievo vede Michael e la sua partner Nadine (poi morta sul campo) andare sotto copertura per portare alla giustizia Rose; questo ha portato lui e la sua nuova partner Susanna, nuova amante di Luisa, sulla pista di un’altra pericolosa criminale, Mutter, madre biologica di Rafael che lo aveva abbandonato da bambino. Michael si rende conto che Susanna è in realtà Rose, e

lei gli spara (2x22). Nel momento in cui sparano a Michael, contemporaneamente, in un modo molto simbolico tipico delle soap, ispaniche o americane che siano, cade una boccia di neve, che conteneva le statuine degli sposi, che si spacca. Dopo che Susanna ha sparato a Michael, va da Luisa per dirle che devono andarsene subito. “Perché?” chiede Luisa. Susanna la vediamo letteralmente togliersi la “maschera di carne” e trasformarsi così in Rose. Scene al limite del fantastico, ridicole sulla carta, ma coerenti nel contesto in cui si dispiegano. Contemporaneamente le vicende hanno molto cura della realtà emozionale dei personaggi e sono molto *grounded*, molto ancorate alla verità di vita dei personaggi, persone che studiano e lavorano e sono molto relazionabili per il pubblico, con difficoltà concrete. C’è molto *awareness* femminista. Moltissime sono le iniezioni di humor, garantite in prevalenza dall’esilarante, vanesio, egocentrico Rogelio de la Vega, il padre di Jane famoso attore di telenovelas nella diegesi, così come il suo interprete lo era nella realtà – e in una estensione transmediale, *The Passions of Santos*, la telenovela in cui lui recita per buona parte della diegesi, è stata trasformata in un breve romanzo scritto dagli stessi autori della serie e disponibile sula piattaforma Wattpad. I suoi eccessi, le sue idiosincrasie lo rendono autenticamente buffo, ma il fatto che sia animato da genuino e innocente desiderio di fare del bene ed essere apprezzato lo fa amare. Molto umorismo è tratto anche dalle situazioni con Petra e in generale il programma presenta tutto con estrema autoironia. A questo contribuisce il narratore che parla in voice-over. Le voci fuori campo sono ormai uno



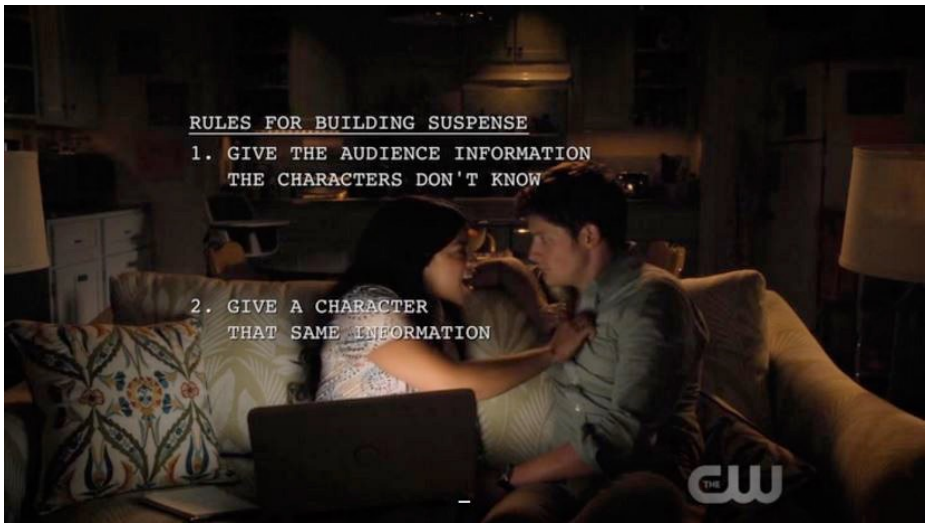
stratagemma abusato e spesso fiacco. Qui è potente, rivitalizzato, mentre spiega e commenta gli eventi con un misto di partecipazione e compiaciuta quasi-onniscienza. Ricorda agli spettatori la backstory rilevante senza annoiarli, cerca la loro complicità, e condivide con il pubblico la sensibilità per l’estetica finzionale di quello a cui si sta assistendo, che è un ibridare autoironico, auto-consapevole e web-oriented, nel senso che rende centrale come sua cifra estetica le modalità social di comunicazione. Se alcuni effetti speciali (ad esempio il cuore che si vede illuminare quando i personaggi provano qualcosa di particolarmente intenso) virano il contenuto verso il realismo magico, l’utilizzo sullo schermo di scritte di spiegazione e commento, gli hashtag sui personaggi, e le situazioni e l’uso regolare di emoji punteggiano di consapevolezza transmediale la

stessa percezione della fabula. In assoluto nessun altro lo fa così tanto e in modo così integrale, naturale ed efficace. La serie parla un linguaggio, anche formalmente, ormai quotidiano.

Una complessa colonna portante della serie – e i "modelli di complessità non sono semplicemente incorporati nel testo per essere sradicati dai critici, ma emergono attraverso l'ingaggio contestualizzato degli spettatori con la serie" (Mittell, posizione 1559) - è il suo costante riflettere sulle strutture narrative che impiega. Su più piani. L'intertestualità verticale, ovvero il riferimento esplicito ad altri testi, che è ormai comune in molte produzioni, è qui sia diretta, che indiretta: è stata citata la soap *Passions*; nel mostrare gli eventi dalla diversa prospettiva di lei e di lui nel momento in cui Rafael fa la proposta di matrimonio a Jane (1x15), si dice che si vuole ricordare una serie della TV via cavo: non si può non capire il riferimento a *The Affair* (in proposito si veda su *Osservatorio TV 2015*); quando Petra partorisce due gemelle che chiama Elsa e Anna (2x14), si indispettisce quando Jane le fa notare che la gente penserà a *Frozen*, cosa che secondo lei non è vera, e l'ammonisce con un "Lascia perdere, Jane!", "Let it go, Jane" (e ovviamente "Let it go" è la canzone di punta di *Frozen* che in italiano è diventato "All'alba sorgerò"); si fa un riferimento alla serie *Scandal* e si mettono in scena dei momenti nella modalità in cui lo avrebbero fatto gli sceneggiatori del successo di Shonda Rhimes; Jane per una puntata diventa Carrie di *Sex and the City* (3x18), quando le affidano una rubrica su un giornale per parlare delle proprie avventure amorose; Rogelio agli inizi della seconda stagione ha terminato di girate *The Passions of Santos* e vuole proporre una versione a telenovela di *Mad Men*. "La chiameremo 'Hombres Locos'. L'originale è un capolavoro, ma il mio si muoverà più velocemente; è un velocilavoro, se vuoi. Io interpreterò Don Juan Draper – un po' come Jon Hamm, ma molto attraente" (2x06). Ed è tutto organizzato per farlo finché l'avvocato non lo informa che un certo "Matthew Weiner" (che noi sappiamo bene essere l'autore di *Mad Men*) ha diffidato la produzione dal continuare. I riferimenti, anche alla CW, e a Netflix, una volta che questa comincia ad averne i diritti, non sono solo lanciati lì o superficiali richiami. Si opera poi su due altri livelli. Con Rogelio attore di telenovela, si possono di continuo, con più valenze, trarre parallelismi fra quello che si sta scrivendo e il genere in questione, spesso sottolineati pure esplicitamente dalla voce narrante. Rogelio critica la telenovela in cui lavora perché il

personaggio che deve recitare si ritira quando vede la sua amata che bacia un altro e non combatte per lei (3x06), ma subito dopo lo vediamo fare la stessa identica cosa quando vede Xiomara baciare Bruce. Quando nel corso della seconda stagione la casa di Jane si allaga, e non si può più tenere lì il previsto matrimonio fra lei e Michael, Rogelio fa ricostruire la casa di Jane sul set della sua telenovela. Anche visivamente l'aspetto metatestuale salta così agli occhi. Ma non ci si limita agli schemi narrativi proposti dalle telenovelas. Quando Jane e Petra (3x14) devono lavorare insieme a scuola, ma non riescono a trovare un accordo e decidono di gareggiare per vedere chi deve decidere, in modo anche da insegnare ai bambini la democrazia in azione, la modalità narrativa scelta è quella delle elezioni politiche fra Trump e Clinton, compresi gli abiti delle contendenti e i riferimenti agli eventi reali (dalla *political campaign fatigue* della voce fuori campo, a Jane che nota che questa volta non c'è intervento russo, all'hashtag #AlternativeFacts, alla dicitura "I'm with Her"). L'altro potente veicolo per questa riflessione sulla narrazione è Jane stessa e il suo desiderio di diventare scrittrice. Lei intanto mette spesso in scena con la sua fantasia possibili scenari dei suoi racconti (e qui è facile anche ripensare alle fantasie a cui erano proni personaggi delle soap opera come Nola in *Sentieri*, Ava in *Quando si Ama* o Gina in *Santa Barbara*). E poi le regole di scrittura vengono letteralmente spiegate e applicate. Quando Jane va dalla sua tutor di scrittura (2x15), la professoressa Donaldson del dipartimento di inglese, questa le chiede che tipo di romanzo sia il suo. Quando Jane le dice che si tratta di un romanzo rosa, lei reagisce con un "BARF", bleah. Di fronte al disappunto di Jane la docente la rassicura che tiene una mente aperta, a patto che il suo scritto superi il test di Bechdel e di fronte all'ignoranza di Jane le spiega in che cosa consista. E le fa l'esempio utilizzando quello che sta accadendo fra loro per spiegarle quando la loro interazione (e perciò *Jane the Virgin* come programma) passa il test, ed ecco che appare una spunta verde, e quando no, ecco che appare una X rossa. Poco dopo, il test si applica in momenti successivi delle vicende e lo spettatore viene con naturalezza incoraggiato a fare altrettanto. In 3x07 quando Jane cerca di aggiungere suspense alla sua scrittura, si enunciano le regole per costruirla: 1. dare al pubblico informazioni che i personaggi non sanno; 2. dare a un personaggio la stessa informazione. Jane studia guardando *La Finestra sul Cortile* e le vicende prendono un'aria hitchcockiana, con tanti piccoli

riferimenti e look in tema, e la narrazione applica quelle regole, con una fantasia alla maniera del grande regista. Questo genere di riflessione metatestuale e di piani che si intersecano – personali, sociali, narrativi – è una costante piuttosto intensa nella serie, che non si prende troppo sul serio ma irride di continuo i propri meccanismi e stili, con costanti strizzatine d'occhio allo spettatore.



Come raccomanda Jason Mittell, è necessario "valutare una serie nei suoi propri termini estetici. Anche sotto lo stesso ombrello di complessità possiamo vedere che i loro approcci sono così differenti che ciascuna non sarebbe all'altezza dei criteri estetici dell'altra" (Posizione 1551). È facile sottovalutare *Jane the Virgin*, perché è molto *viewer-friendly*, ma con maestria sa incorporare molti elementi che la rendono dotta e auto-consapevole, giocando col processo creativo e le proprie influenze, e questo rende ragione del fatto che al debutto sia stata elencata fra i migliori programmi dell'anno da innumerevoli critici televisivi.

Bibliografia

Sarah Cardwell, "Television aesthetics: Stylistic analysis and beyond", in *Television Aesthetic and Style* a cura di Steven Peacock e Jason Jacobs, Bloomsbury, London-New York, 2013, Kindle Edition.

Mediha Din, *Jane The Virgin, Hollywood, & Stereotypes, in Sociology* "Focus", 19/11/2014.

Natalie Jarvey, *'Jane the Virgin' Telenovela 'The Passions of Santos' Gets Elaborate Backstory on Wattpad*, "The Hollywood Reporter", 07/10/2015.

Jason Mittell, “Contemporary Television”, in *Television Aesthetic and Style* a cura di Steven Peacock e Jason Jacobs, cit., Kindle Edition.
Carolina Moreno, *‘Jane The Virgin’ Pauses Mid-Episode To Drive Home The Need For Immigration Reform*, “Huffington Post”, 26/01/2015.
Joey Nolfi, *Jane The Virgin: Donald Trump may have influenced rewrites*, “Entertainment Weekly”, 7/11/2016.
Katha Pollit, *Pro: reclaiming Aboortion Rights*, Picador, New York, 2014, Kindle Edition.
Sam Romero, *We Had Abortions, and Here’s Waht That ‘Jane the Virgin’ Story Line Meant to Us*, “Rewire”, 7/11/2016.
Kate Stanhope, *Inside ‘Jane The Virgin’s’ Decision To Tackle The Abortion Question (Again)*, “The Hollywood Reporter”, 24/10/2016.
Jessica Valenti, *The Purity Myth; how America’s obsession with virginity is hurting young women*, Seal Press, Berkeley, 2009.
Jarett Wieselman, *The Woman Behind The Most Timely Show On Television*, “BuzzFeed”, 22/01/2016.

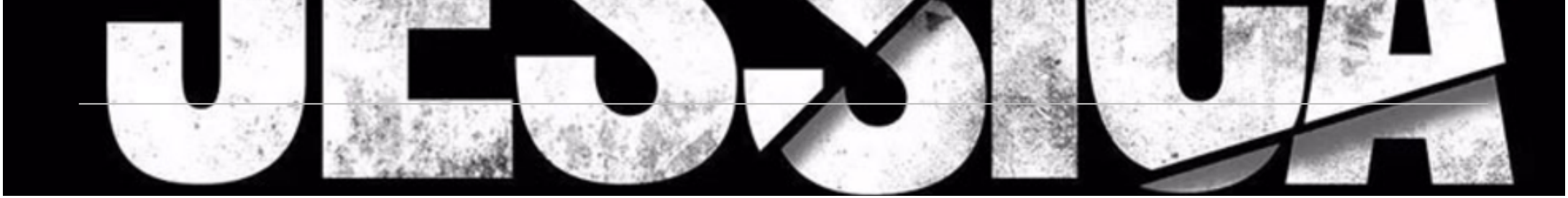
Biografia dell’autrice

Giada Da Ros è una giornalista, laureata in giurisprudenza, che scrive come critica televisiva dal 1991 e ha un suo blog, *Telesofia*. Fa parte della redazione di “Ol3Media” e ha scritto su numerose serie TV, pubblicando anche negli Stati Uniti. Ha curato il libro *Stanchi* (SBC Edizioni).

Capitolo 10

Jessica Jones

di Barbara Maio



SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Jessica Jones*

Anno 2015

Stagioni 1 (13 episodi) rinnovata

Network Netflix

Creatori Melissa Rosenberg

Cast principale

Krysten Ritter è Jessica Jones

David Tennant è Kilgrave

Mike Colter è Luke Cage

Rachael Taylor è Trish Walker

Carrie-Anne Moss è Harper

Erin Moriarty è Hope Shlottman

Eka Darville è Malcom Ducasse

Trama

Jessica Jones è una investigatrice a New York. Jessica è sboccata, eccessiva, forte bevitrice e disinibita. E Jessica ha un segreto: è un supereroe. Ha acquisito i suoi poteri dopo essere sopravvissuta ad un incidente stradale dove ha perso la vita la sua famiglia. Ancora minorenne ai tempi dell'incidente, è stata adottata dalla famiglia di una sua amica, Trish - destinata al successo nel mondo dello spettacolo - nella speranza di farsi pubblicità. Le due ragazze crescono insieme e, diventate adulte, Jessica decide di nascondere i suoi poteri - forza immensa, super resistenza e la possibilità di volare, anche se non è molto brava e preferisce saltare - poiché è stata rapita dal perfido Kilgrave che l'ha tenuta prigioniera grazie ai suoi poteri mentali e l'ha ridotta in schiavitù e violentata ripetutamente. Nelle mani di Kilgrave, Jessica ha fatto cose orribili ed ora cerca solo di dimenticare, buttandosi nel lavoro che spesso le viene fornito dall'avvocato senza scrupoli Harper. Durante una indagine Jessica conosce Luke, il proprietario di un bar che si scopre avere anche lui super poteri. Jessica lotta con i traumi del passato finché Kilgrave, creduto morto, ritorna.

Jessica Jones, una di noi

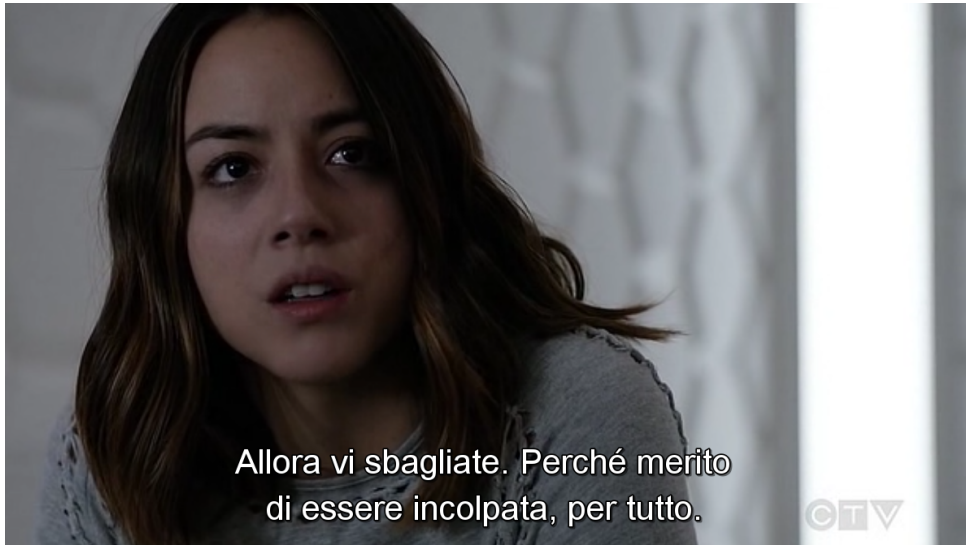
La serie *Jessica Jones* è la quarta produzione degli studi televisivi Marvel dopo *Agents of Shield, Agent Carter* e *Daredevil*. Come quest'ultima serie, è stata prodotta e distribuita da Netflix con un rilascio unico di tutti gli episodi ed è il secondo tassello del progetto *The Defenders*, la serie collettanea che vede insieme a lei, Luke Cage, Daredevil e Iron Fist e che ha debuttato lo scorso agosto. Come per il resto del team, Jessica si muove a New York nello stesso mondo degli Avengers, ai quali la serie fa continui, piccoli riferimenti, come quando nel quarto episodio una cliente accusa Jessica dei danni subiti dalla battaglia di New York, evidenziando l'appartenenza al Marvel Cinematic Universe senza, però, legare la serie in maniera troppo stretta al mondo cinematografico di appartenenza, così da ottenere un prodotto fruibile anche singolarmente.

Jessica Jones è una vittima. Pur trovandoci nel mondo dei supereroi, Jessica è una vittima che sconta ogni giorno il trauma subìto, il rapimento e lo stupro da parte di Kilgrave. Già da questo assunto di partenza, *Jessica Jones* offre una visione diversa del supereroe classico. Il celebre "supereroe con superproblemi" qui assume una valenza diversa: infatti, i poteri di Jessica non vengono mai ostentati in tutta la serie. La vediamo battersi con destrezza e arrampicarsi sui palazzi, ma non abbiamo mai una vera e propria messa in scena di una forza sovrumana. Non c'è ostentazione di forza e Jessica vuole per prima cosa passare inosservata, avere la sua libertà e non dover rendere conto a nessuno.

Jessica affronta prima di tutto i propri demoni interiori e, infatti, nel momento in cui scopre che Kilgrave è ancora vivo, non lo uccide alla prima occasione ma cerca una chiusura, una sublimazione del suo dolore attraverso Hope, l'altra vittima di Kilgrave nella quale Jessica vede, appunto, una speranza. Seguiamo Jessica per tutta la prima parte della stagione e la vediamo isolarsi da tutto e tutti, anche dalla sua amica Trish che, nonostante tutto, rimane attaccata a lei, legata al passato che le due donne hanno vissuto insieme, traumi compresi. La lotta di Jessica per Hope diventa letteralmente la sua lotta. Jessica non si arrende a Kilgrave ed a quello che l'uomo le ha lasciato dentro. Pur nel suo apparente cinismo, Jessica vive tutto sulla sua pelle; ha paura di Kilgrave ma è pronta ad affrontarlo faccia a faccia. Rinuncia alla fuga che potrebbe salvarla da nuovi abusi dell'uomo. E per far questo affronta un vero e proprio salto nel passato quando l'uomo acquista la casa dell'infanzia di Jessica,

l'ultimo luogo dove lei è stata felice prima che la sua intera famiglia morisse, per rivivere una macabra messa in scena di un perfetto idillio familiare, con tanto di servitù.
Jessica sta al gioco cercando il punto debole di Kilgrave: infatti, come fermare un uomo che può controllare la tua mente? Questo potere spaventoso semina morte intorno a Jessica ma sarà solo il suicidio di Hope, che capisce come per Jessica sia diventata un ostacolo all'eliminazione di Kilgrave stesso, a sbloccare la vendetta di Jessica che, nel frattempo, ha capito di non essere più soggetta ai poteri dell'uomo.
Ma anche Kilgrave è, in definitiva, una vittima poiché veniamo a scoprire che i suoi poteri sono frutto di un terribile esperimento medico perpetrato nei suoi confronti dai suoi genitori che, una volta compresa la forza distruttiva del figlio, lo hanno

abbandonato. Kilgrave, infatti, non esita a vendicarsi di loro, facendo uccidere la madre dal padre stesso che cerca, poi, di strapparsi il cuore. E la mancanza di affetto genitoriale rende Kilgrave incapace di comprendere cosa sia l'amore ed è convinto che Jessica sia la donna della sua vita, di amarla, e pronto a qualsiasi cosa per lei, anche se tutto in maniera controllata e distorta, quasi non capacitandosi di come lei non possa essere felice nella sua casa di infanzia che si trasforma in una prigione.
Kilgrave necessita di controllo, su se stesso e sugli altri, tanto da subire una operazione senza anestesia pur di non rimanere incosciente. Ed infatti Jessica capisce che quello è il suo punto debole che userà per arrivare a lui.
Ma il potere di Kilgrave è più complesso del semplice controllo della mente. Le sue vittime non diventano zombie e non dimenticano le loro azioni mentre sono sotto il suo influsso; la vittima osserva la sua vita dal di fuori, come fosse un film, senza possibilità di opporsi alle azioni richieste ma vivendo, comunque, tutte le sensazioni e i sensi di colpa che queste portano dietro. Jessica si sente responsabile degli omicidi commessi e ne esce fuori un complicato discorso sulla responsabilità individuale e sulle dipendenze perché tutti i protagonisti della serie, in un modo o nell'altro, sono dei "drogati" [1].
Si tratta di un argomento ricorrente nell'universo Marvel che in maniera molto simile è stato esplorato nella seconda parte della terza stagione di *Agents of Shield*. In questa serie, la coprotagonista Daisy/Quake (Chloe Bennet) viene attaccata da un essere alieno che la manipola e controlla, facendole quasi



uccidere i suoi amici e costringendola a desiderare questo controllo, tanto che nel momento in cui la ragazza viene liberata, pur avendo nuovamente il controllo delle sue azioni cerca, comunque, di ritornare dal suo carnefice implorandolo a

riprenderla con lei. “Si tratta di una crisi di astinenza” le dice Coulson (Clark Gregg), la figura più importante nella sua vita, cercando di farle comprendere come la colpa non sia sua. “Ci vuole tempo e distanza” continua l’uomo ma la ragazza insiste che la responsabilità è tutta sua e non vuole scordare le vittime o liberarsi del senso di colpa.

Jessica è nella stessa situazione, tenta di dimenticare ma non può, si stordisce con l’alcol, si avvicina a Luke proprio per essere più vicina alla sua vittima, sua moglie che lei ha ucciso. Ed anche le altre vittime di Kilgrave non si capacitano di come abbiano potuto commettere gli atti atroci che l’uomo ha ordinato. Le vittime sono destinate a non dimenticare rendendo più labile il confine della responsabilità e l’avvicinamento di Jessica a Luke si pone come sublimazione della sua stessa colpa.

Tutto è connesso

Come noto nell’universo della Marvel tutto è connesso: i film si legano tra loro con rimandi e richiami, i personaggi passano da un film all’altro, le serie tv si citano e si omaggiano.

Nell’universo di *Jessica Jones* vi sono tutti questi richiami ma la connessione più forte è tutta interna. Ogni personaggio è connesso: Jessica e Trish sono cresciute insieme come sorelle; Jessica frequenta Luke al quale ha ucciso la moglie mentre era vittima del controllo di Kilgrave; Trish frequenta il poliziotto Will che è stato vittima volontaria degli esperimenti della stessa

Azienda che all'epoca dell'incidente curò Jessica; Claire aiuta Jessica e Luke, così come aveva fatto con Matt/Daredevil.
Già la prima scena spiega in pochi minuti la protagonista: seduta di notte su una scala antincendio, Jessica fotografa un uomo e una donna che escono da un palazzo. Jessica è una investigatrice e l'uomo osservato è Luke Cage, uno dei futuri componenti dei Defenders. Jessica sente delle voci e sembra avere un attacco di panico ma si calma ripetendo una serie di nomi di vie e continua la sua osservazione. Nella successiva, è mattina e Jessica dorme con accanto una bottiglia di whiskey in un appartamento abbastanza trasandato con un vicino che si accomoda nella sua cucina per fare colazione pensando di essere nel suo appartamento.

Prima ancora che Jessica riceva i suoi primi clienti – una coppia alla ricerca della figlia che ha abbandonato l'università ed è scomparsa – sappiamo che la vita di Jessica è meno che perfetta. Ma quando vediamo Jessica al lavoro per consegnare una citazione, emerge come Jessica non sia una ragazza come tante: per bloccare il tizio in fuga gli solleva la macchina rivelando la sua superforza.
"Sei una di loro!" grida l'uomo e capiamo che il mondo di Jessica è lo stesso di *Daredevil* e quello di *Agents of Shield* perché le persone con poteri, inumane o meno, sono parte di questo mondo al fianco di Iron Man, Thor, Hulk, Captain America, Quake.
Il fato sembra metterci lo zampino perché il caso della ragazza scomparsa è legato all'oscuro passato di Jessica e già a metà del pilot capiamo che il fato non c'entra nulla ma si tratta di una manipolazione di tale Kilgrave dal quale Jessica è talmente spaventata da tentare una fuga ad Hong Kong non appena capisce il suo gioco. Non abbiamo ancora visto Kilgrave ma sappiamo che è abbastanza pericoloso da far andare nel panico una ragazza "tosta ed indipendente" come Jessica. Perché Kilgrave riesce a forzare le azioni di chiunque, rapisce e stupra giovani donne come Jessica che ancora soffre di disturbo

post traumatico dopo un anno dalla fine del suo rapimento pensando che Kilgrave fosse morto.

Tutto è connesso nella serie – così come nel MCU – poiché anche l'incontro con Luke Cage non è casuale ed è legato alla foto della donna nel suo armadietto, donna che scopriamo essere stata uccisa proprio da Jessica sotto l'influenza di Kilgrave.

Il cattivo di questa serie è sicuramente sovrannaturale e sembra quasi impossibile da fermare ma scavando appena sotto la superficie, Kilgrave è uno dei tanti uomini che nel mondo reale sono colpevoli di femminicidio, ossessivo, violento, un manipolatore e uno stupratore [2]. Come detto, se è vero che anche Kilgrave è una vittima, la serie non perde tempo a tentare di giustificare le sue azioni e quello che rende il suo personaggio ancora più inquietante è che messi da parte i poteri di manipolazione dell'uomo, esso è uno dei tanti colpevoli di femminicidio che affollano le pagine della cronaca nel mondo reale. Nel settimo episodio, Kilgrave afferma che ama Jessica e mantiene l'illusione di essere nel giusto, una vittima appunto, non comprendendo apparentemente come la donna non possa amarlo. Ma si tratta solo della ricerca di una giustificazione poiché Kilgrave mette tutti sotto la sua influenza tranne Jessica perché vuole che le sue azioni siano spontanee, come se il manipolare tutto il mondo attorno a lei non contasse. A tratti, Kilgrave sembra davvero innamorato di Jessica, pronto a rischiare la sua vita pur di riaverla e la donna diventa la sua ossessione che segnerà la sua fine.

Mascolinità tossica

La costruzione di Kilgrave avviene per gradi: scopriamo solo passo dopo passo di cosa sia capace e raggiunge il suo apice nel momento in cui non esita a colpire anche i bambini. Come nei più classici racconti di stalker, Kilgrave è convinto di essere buono, di essere la vittima di Jessica poiché essa non riconosce i suoi sforzi nel corteggiarla, è convinto di meritare l'affetto di Jessica e, nel momento in cui la ragazza nega il suo affetto e lo allontana, la violenza sembra essere l'unica risposta. Da questa equazione, nella mente dell'uomo, manca ovviamente la libera scelta dell'oggetto del desiderio

Ma la serie non si ferma qui. Non solo il Big Bad è dipinto come esempio di mascolinità tossica; anche Will, il poliziotto che prima aggredisce Trish sotto l'influenza di Kilgrave e poi ne diventa

compagno, reitera lo stereotipo del cavaliere che deve proteggere la donne fragile. Trish non accetta questo ruolo e più volte lo esplicita ad alta voce: “La notte scorsa è stata divertente ma questo non significa che voglia la tua opinione”. Trish è pronta a marcare una linea e non vuole perdere la sua indipendenza ma Will è convinto di avere il diritto di prevaricarla, di poterla rinchiudere per la sua protezione, lei che ha passato la vita ad allenarsi per poter difendere se stessa. Ed infatti Will si trova a disagio in questo ruolo tra Trish e Jessica, due donne che non rappresentano la sua donna ideale poiché fragili si ma non nel modo in cui lui si è sempre dipinto la figura femminile. Will è entrato in polizia per difendere e proteggere - scelta positiva - ma lo vuole fare a modo suo e verso chi dice lui. Le pillole che prende amplificano un comportamento ed un atteggiamento che è già insito in lui. Mentre Trish lo tiene comunque vicino anche perché crede che possa essere una risorsa contro Kilgrave, Jessica mina in continuazione la sua “autorità”, ignorando le sue parole, lasciandolo solo nella stanza a metà di una frase, ricordandogli in continuazione come lei sia più forte di lui, andando a toccare proprio l’aspetto che questo tipo di uomini tendono a far risaltare, la forza fisica.

Non mancano uomini positivi nella serie: Luke Cage, come detto, che tenta di andare avanti dopo la perdita della moglie ma che ha difficoltà ad aggiustare la sua vita e sceglie di non mostrare i suoi poteri ma sarà proprio questa ostentazione che lo connoterà come eroe del suo quartiere, come meglio si vede nella serie a lui dedicata.

C’è anche Malcolm, il vicino di casa di Jessica che scopriamo essere un tossicodipendente a causa di Kilgrave ma che anche prima di questa rivelazione Jessica protegge ed aiuta percependo la sua debolezza pur se a tratti proprio lei non sembra la persona migliore per aiutare un tossicodipendente. I due si sostengono e si aiutano e, come si vede in *The Defenders*, il ragazzo resterà accanto a Jessica e supererà la sua dipendenza.

Sono, però, le donne a comandare, a lottare per la loro indipendenza, ad affermare se stesse ed ha utilizzare il sesso in maniera positiva [3] laddove il villain utilizza proprio lo stupro come mezzo di sottomissione.

Le diverse sfumature di donne

Le donne emergono come più forti e tenaci in questo universo e la serie riesce a dipingere sfumature diverse di femminilità, tralasciando lo stereotipo secondo il quale una donna forte deve essere mascolina o avere i tratti dominanti maschili. Jessica e Trish, pur se in maniera diversa, sono molto femminili e anche se Jessica combatte corpo a corpo, lo fa in maniera naturale e poco spettacolare. Trish si allena ogni giorno per essere in grado di resistere ad una aggressione ma comunque non è invincibile e conosce i suoi limiti.

Hope è poco più che una bambina ma preferisce il suicidio alla prigionia alla quale Kilgrave l’ha condannata. Hope è giovane ma ha già compreso come la vita l’abbia derubata di tutto. Decide di abortire quando scopre di essere rimasta incinta dell’uomo, un tema scottante e reale, e non esita a togliersi dall’equazione per

dare a Jessica la possibilità di affrontare Kilgrave e togliere proprio a lui una pedina importante nella loro partita a scacchi.
C'è l'avvocato Harper, una donna di potere estremamente brava nel suo lavoro, a tratti spietata ma sempre efficace. La sua rappresentazione sessuale non indugia sulla sua omosessualità e il triangolo nel quale si trova tra moglie e amante e molto simile ai tanti solitamente riservati agli uomini di potere. La sua relazione con Jessica è poco chiara, tra lo sfruttamento delle sue doti e l'impulso a proteggerla.
C'è Clare, che qui compare come in un cameo, l'infermiera che trasversalmente attraversa tutte le serie Marvel-Netflix e che aiuta Jessica e Luke - con il quale poi inizierà una relazione. Clare non ha poteri eppure catalizza questi supereroi grazie alla sua bravura, non solo nella sua professione ma, anche, nel saper leggere bene le situazioni assurde nelle quali spesso si trova.

Tutte le donne, anche se vittime, sono in situazioni di potere, fisico, mentale, professionale, mentre gli uomini si affiancano a queste donne forti, aiutandole nella migliore delle ipotesi o, più spesso, tentando di limitarle - vedi l'esempio di Will.
Jessica Jones non è una serie perfetta ma porta una figura femminile al centro di una narrazione di genere che troppo spesso è feudo maschile. Il genere cinecomics può solo che giovare nel cercare di raggiungere una parità di gender, come mostrano gli esempi di *Agents of Shield* che ha dato maggiore importanza al personaggio di Daisy, *Agent Carter* che ha messo una donna senza superpoteri al centro della narrazione e i sempre più comuni esempi di successo come il recente *Wonder Woman* che ha mostrato come anche al cinema una donna possa reggere sulle sue spalle un film sui supereroi.

I limiti del bingewatching

In questi ultimi 2/3 anni è esploso il fenomeno del bingewatching con intere serie rilasciate in un'unica soluzione e consumate nel giro di un week end di full immersion [4]. Netflix docet e le serie della Marvel diventano sempre un evento su cui il network fa molto affidamento ma, andando oltre le questioni di marketing, c'è un ragionamento più ampio da fare al riguardo che impatta queste serie e la loro costruzione narrativa.

La possibilità di guardare una serie nella sua interezza nel giro di poche ore, soddisfa sicuramente l'ingordigia dello spettatore che non deve aspettare i sette giorni canonici per il prossimo episodio o, addirittura hiatus più lunghi nelle pause delle festività o estive. Se questo può sembrare solo che positivo, il consumo massivo di un prodotto ha due, importanti, lati negativi: il primo è che non si ha la possibilità di far sedimentare gli accadimenti di un episodio poiché vediamo accadere tante cose davanti ai nostri occhi senza avere tempo di metabolizzarle. Ciò porta a perdere la visione del particolare focalizzandoci esclusivamente sulla macrostoria, perdendo, quindi, tutte quelle sfumature che una serie complessa potrebbe offrire. Ancora, la visione diventa solitaria poiché a parte la condivisione casalinga, l'interazione con il fandom diventa complicata quando la visione è asincrona. Infatti, uno dei piacere del consumo della serialità contemporanea è quello del confronto con gli altri spettatori per condividere impressioni e teorie sullo svolgimento di una storia. Ciò, però, può avvenire solo se la visione è sincronizzata e se c'è del tempo tra un episodio e l'altro per dar modo a queste interazioni di crescere e di alimentarsi.

Sui social, la presenza di discussioni su serie che hanno la tradizionale trasmissione settimanale è molto più ricca ed articolata di serie rilasciate in un'unica soluzione. Il trend di queste ultima ha picchi rilevanti nel week end di uscita e nel successivo per poi calare definitivamente e costantemente. Una serie settimanale occupa le discussioni per diverse settimane l'anno e anche quando in pausa, non mancano le aree di discussione e di speculazione su ciò che accadrà la prossima stagione.

Sicuramente non tutti gli spettatori frequentano il fandom delle serie che seguono ma è indubbio che questo universo allargato

arricchisca la visione e, comunque, i problemi non si limitano al lato del consumo.

Le strutture narrative di molte di queste storie sembrano inadeguate a ciò che effettivamente raccontano lasciando la sensazione che la stessa storia si sarebbe potuta raccontare nella metà degli episodi. Anche il recente *The Defenders* ha confermato questa idea [5]: una storia collettanea su dei supereroi che si uniscono per salvare la città di New York e li vede tutti insieme solo alla fine del terzo episodio su un totale di otto. Molte delle scene sembrano essere solo dei riempitivi e se in una stagione annuale da 22/24 episodi un filler può avere senso, in una miniserie la narrazione dovrebbe essere senza respiro ed incisiva.

Anche in *Jessica Jones* si ha a tratti la sensazione che gli accadimenti siano diluiti e pur rimanendo una buona serie, avrebbe giovato di una maggiore compattezza narrativa. Il fatto che le serie successive di questo progetto non abbiano convinto appieno, fa nascere il dubbio che forse sia venuto il momento di ripensare a monte la genesi di questi progetti pensandoli maggiormente come film lunghi piuttosto che come storie serializzate. Un esempio riuscito di questa idea è stata l'ultima stagione di *Agents of Shield* che andando incontro alle interruzioni previste del palinsesto ha proposto nella stessa stagione tre diverse storyline che si sono passate il testimone in slot da 7/8 episodi per poi rivelare la loro unità alla fine della stagione, unendo autonomia ed omogeneità, mantenendo alta la tensione narrativa ed eliminando gli episodi filler. Risultato: stagione ampiamente apprezzata da pubblico e critica, conferma per una quinta stagione quando i più la davano già per finita e grandissima attesa per il ritorno a novembre.

Il progetto Marvel-Netflix va comunque avanti con già diversi capitoli previsti - compreso lo spin-off di *Daredevil* su *The Punisher*, c'è quindi tempo per virare la rotta e continuare a sfruttare un universo che ha potenzialità enormi.

Note

[1] Emily Nussbaum, *"Marvel's Jessica Jones" and the superhero survivor*, "The New Yorker", 21/12/2015.

[2] Mike Hale, *Review: Krysten Ritter Is a Gumshoe With Superhero Troubles in 'Jessica Jones'*, "New York Times", 18/11/2015.

[3] Lisa Weidenfeld, *Marvel's Jessica Jones is a hard-boiled feminist neo-noir (with superpowers)*, "The AV Club", 18/11/2015.

[4] Barbara Maio, *Binge-watching: guardare una serie in pochi giorni conviene?*, "Anonima Cinefili", 07/05/2016.

[5] Alan Sepinwall, *More Isn't More When Marvel's Netflix Heroes Make 'The Defenders'*, "Uproxx" 20/08/2017.

Biografia dell'autrice

Barbara Maio è Dottore di Ricerca in Cinema e Tv (Roma Tre 2006) ed ha pubblicato ampiamente sulla serialità televisiva. Insegna Comunicazione Transmediale presso la Quasar University a Roma ed è Web e Media Analyst. Fondatrice e redattore della rivista "Ol3Media". Il suo blog è *Cult Television*.

Capitolo 11

Narcos

di Giacomo Tagliani

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Narcos*

Anno 2015

Stagioni 3 (30 episodi) rinnovata

Network Netflix

Creatori Chris Brancato, Carlo Bernard, Doug Miro e Paul Eckstein

Cast principale

Wagner Moura è Pablo Escobar

Maurice Compte è Horatio Carrillo

Boyd Holbrook è Steve Murphy

Pedro Pascal è Javier Peña

Joanna Christie è Connie Murphy

Alberto Ammann è Helmer "Pacho" Herrera

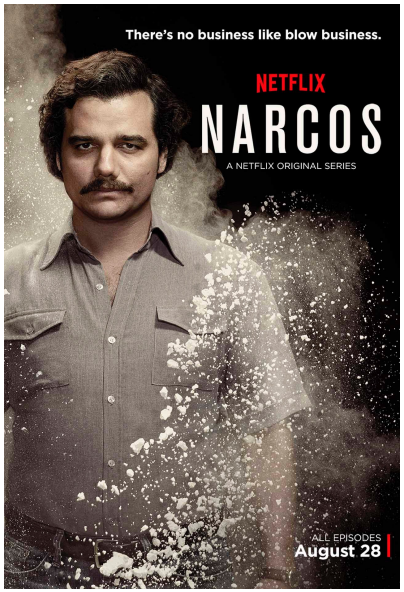
Juan Pablo Raba è Gustavo Gaviria

Damián Alcázar è Gilberto Rodriguez Orejuela

Francisco Denis è Miguel Rodriguez Orejuela

Trama

Colombia, inizio anni Ottanta. In un paese rimasto parzialmente indenne dagli stravolgimenti politici e militari che stanno caratterizzando numerosi altri stati del Sud America, un giovane Pablo Escobar avvia un proficuo commercio di droga approfittando di un vuoto di potere all'interno dei vari cartelli colombiani. Passando in brevissimo tempo da azienda a conduzione famigliare a multinazionale della cocaina, il cartello di Medellin, guidato da Escobar insieme al cugino Gustavo Gaviria si trova a gestire una quantità di denaro, di problemi e implicazioni politiche che faticano sempre più a trovare un punto di mediazione. La partita è giocata infatti su due fronti: da un lato contro il governo colombiano, dall'altro contro i fratelli Gilberto e Miguel Rodriguez Orejuela, padrini del cartello di Cali.



Diventato monopolista del mercato di Miami, il clan Escobar attira infine l'attenzione dell'amministrazione statunitense, che decide di inserire la lotta al narcotraffico nell'elenco delle sue priorità. L'agente della DEA Steve Murphy è così inviato a Bogotà, città dalla quale assisterà alla crescita inarrestabile della violenza e della destabilizzazione di un'intera nazione, al fianco

del collega Javier Peña. Attraverso il racconto e i ricordi di Murphy (nelle prime due stagioni) e Peña (nella terza stagione e probabilmente anche nella futura quarta) prendono corpo le vicende messe in scena da *Narcos*, nelle quali le storie e i destini personali si intrecciano indissolubilmente con molti aspetti controversi della geopolitica novecentesca e dell'economia contemporanea.

Narcoepopee

Al cinema e all'audiovisivo contemporaneo piacciono molto i cattivi. Con buona pace per una – comunque imperitura – passione per i buoni sentimenti e il lieto fine, la figura dell'anti-eroe riempie schermi grandi e piccoli con sempre maggiore frequenza. Serial killer moralisti, truffatori sentimentali, politici spregiudicati, camorristi superstar, malavitosi rivoluzionari, terroristi ravveduti: un ampio campionario di personaggi liminali – socialmente ed eticamente – che catturano le simpatie del pubblico e ne sollecitano l'identificazione. Tra questi, una menzione speciale spetta ai narcotrafficanti, messicani o colombiani poco importa. *Chapo: el escape del siglo* (2016) e *El Chapo* (2017), film e serie televisiva firmati Netflix su Joaquín Guzmán Loera, protagonista di leggendarie evasioni e di una non meno leggendaria intervista rilasciata a Sean Penn durante la latitanza, oppure le serie colombiane *Escobar: El Patron del Mal* (2012) e *El Cartel* (2008), sino all'ultimo *Loving Pablo* (Fernando León de Aranoa, 2017) presentato a Venezia: una grande epopea lisergica nella quale vecchi canovacci narrativi si legano a un'efferatezza strettamente contemporanea, e dove valori arcaici si mescolano con la dimensione globale e immateriale del presente.

Narcos non fa eccezione: nella grande scacchiera strategica che la serie costruisce pezzo per pezzo, a farne le spese, sul piano dell'adesione spettatoriale, sembrano proprio gli "eroi", relegati in ruoli piatti e tutto sommato scontati nel loro incedere. Una situazione che si rivela presto paradossale, dato che tra questi c'è soprattutto Murphy, narratore e focalizzatore degli eventi nelle prime due stagioni, nonché commentatore fuori campo dell'evolversi della situazione politica, tanto colombiana quanto statunitense. Attraverso il suo sguardo retrospettivo prende così forma la ricostruzione di una delle più imponenti cacce all'uomo della storia recente: una ricerca schizofrenica, che si svolge

sempre in bilico tra la piena visibilità del ricercato e la sua latitanza in nascondigli segreti.

Creato da Chris Brancato, Carlo Bernard e Doug Miro, prodotto da Netflix e in onda dal 2015 (una quarta stagione ambientata in Messico è già prevista per il 2018), *Narcos* si presenta come un oggetto particolare, che in qualche modo mescola i principi classici della serialità in uno dei suoi aspetti principali, ovvero la ricerca di un equilibrio tra continuità e rinnovamento. A forte unità tematica e sviluppo cronologico lineare si contrappone una discontinuità sfaccettata che coinvolge diversi livelli del racconto e della messa in scena: quello che si trova dinnanzi lo spettatore sono dunque due oggetti che piano piano si allontanano, finendo quasi per risultare estranei. Non si tratta di una rottura dichiarata, come succede in *True Detective* ad esempio, né di un avvicendamento inesauribile dei protagonisti, come in *Game of Thrones*, piuttosto di una non conformità latente che prende corpo progressivamente. Così, la cesura tra le prime due stagioni e la terza diventa netta e decisamente singolare, a maggior ragione perché alcuni personaggi le attraversano tutte e tre, tessendo dei legami forti di continuità che entrano in una tensione evidente con queste fratture.

Il ruolo del narratore è ovviamente l'elemento più appariscente: la affabulazione polifonica propone prospettive distanti tra loro, supportate da scelte estetiche e retoriche divergenti. L'avvicendamento tra Murphy e Peña inoltre determina anche un singolare processo di rimozione di ampia parte delle vicende precedenti, delle quali non si fa più menzione nel momento in cui il fuoco del racconto si sposta a Cali. Proprio per questo motivo, una ricostruzione unitaria delle tre stagioni sinora trasmesse diventa compito arduo, se non a livello superficiale, con la "Guerra alla droga" a fare da collante tra i diversi momenti. Ma questa stessa "non-coerenza" dell'insieme può essere anche una proficua chiave d'accesso per interpretare il senso di un'operazione che ambisce a essere un grande affresco della contemporaneità.

La storia e il racconto

Partiamo dal mondo raccontato da Murphy, Escobar e il cartello di Medellin. In questa narrazione in prima persona, apparentemente così sbilanciata su una memoria individuale che orienta la lettura delle vicende in modo marcato, si aprono faglie che rimescolano punti di vista e posizione dello spettatore. Nonostante sia un elemento connettore esplicito ed esibito, che sutura gli spazi del racconto e cuce tra questi raccordi di senso, la voce fuori campo sembra infatti fare fatica a tenere il passo della storia, troppo più forte e intensa per essere interamente ricondotta entro i limiti dei ricordi del singolo. Per quanto Murphy dispieghi un ampio armamentario retorico per configurarsi come narratore onnisciente, ad esempio anticipazioni ("a quel tempo non sapevano ancora che…") e commenti sulle immagini d'archivio, la vita dei narcotrafficanti reclama ampia autonomia, costringendo la camera a seguirli sin nei recessi più bui delle dimore lussuose o dei sordidi nascondigli. Insomma, emerge un conflitto tra la dimensione autobiografica (il racconto di Murphy) e quella biografica (la parabola di Escobar) [1], nel quale la seconda sembra voler scalzare la prima dal centro della scena, in qualche modo contestandole la veridicità o la legittimità della ricostruzione dei fatti.

La lotta tra Escobar e Murphy si allarga così oltre i confini del piano della narrazione per estendersi alle forme stesse del racconto. Una prima ricaduta riguarda proprio lo statuto dei personaggi e la nostra relazione con loro. È Murphy a introdurci nel mondo rappresentato, ma presto viene messo ai margini della storia dalla presenza troppo ingombrante di figure più rotonde e più carismatiche: Escobar, certamente, ma anche Javier Peña, collega e amico il cui modus operandi è sempre un passo al di là del lecito e la cui deontologia è alquanto discutibile, e che diventa poi il protagonista della terza stagione in una metamorfosi identitaria abbastanza sorprendente. O ancora, il colonnello Horacio Carrillo, irreprensibile tutore dell'ordine la cui volontà di catturare il più ricercato narcotrafficante del mondo lo porta ad azioni al di fuori di ogni legalità. Tutte figure tragiche e imponenti, sfaccettate e sostanzialmente imprevedibili, ma

soprattutto inserite all'interno di un tessuto sociale e culturale che Murphy non riesce mai a padroneggiare veramente, come il suo spagnolo stentato – quasi inesistente – rammenta a lui e a noi continuamente.

Un secondo ambito concerne invece la dimensione più strettamente tematica e le forme di ricostruzione degli eventi storici. All'interno della serie, gli Stati Uniti sono considerati una presenza controversa, e spesso sgradita, dalle istituzioni e dai cittadini colombiani. Anche nel culmine del terrore escobariano, che miete centinaia di morti attraverso azioni spesso eclatanti, la necessità di preservare un'indipendenza sostanziale dal governo americano porta a decisioni a volte controproducenti sul piano della lotta al narcotraffico, ma dense di implicazioni simboliche. Ecco dunque che la marginalità – o semplice parzialità – sul piano narrativo si riflette nelle vicende della storia, traducendo quella sotterranea lotta per l'autonomia che la Colombia conduce, pur divisa nelle sue differenti fazioni (governo, i diversi cartelli della droga, la guerriglia rivoluzionaria).

Proprio sul piano del simbolico si gioca la battaglia più impegnativa, perché Escobar è un uomo del popolo e, almeno in apparenza, per il popolo fa tanto. Scuole, soldi, sport, protezione: altrettante forme di riscatto sociale per gli abitanti dei quartieri più umili, nonché necessario correlato per la narrazione persuasiva della bontà d'animo del narcotrafficante. I santini che raffigurano "San Pablo" appesi alle pareti delle abitazioni riassumono efficacemente questa doppia dinamica: Escobar diventa la figura devozionale di un culto sincretico – come Diego Armando

Maradona ad esempio – modellando la sua immagine su un'umiltà pubblica che stride tanto con lo sfarzo del suo stile di vita quanto con la ferocia e la spregiudicatezza della sua azione politica contro il governo colombiano. Una guerra dei simboli, inoltre, che lo stesso narcotrafficante conduce in maniera assolutamente consapevole, ad esempio prodigandosi per recuperare la spada di Simon Bolivar trafugata dal gruppo terroristico M-19 dal museo *La Quinta* di Bogotà: una reliquia, quella del Libertador, che verrà brandita anche da Hugo Chavez nel 2012, festeggiando la sua quarta rielezione.

Il mondo di Javier Peña, invece, è molto diverso. Lo è anzitutto da un punto di vista linguistico: nato in Texas da genitori evidentemente messicani, Peña incarna un ruolo di mediazione tra due universi culturali, la Colombia e gli Stati Uniti, sembrando in certi momenti propendere per una risoluzione del problema del

narcotraffico affidata interamente alle forze colombiane, non necessariamente quelle istituzionali né le migliori. Ma questi universi sono anche valoriali e trasversali alla società o alla deontologia professionale: gli incontri segreti con Don Berna per ottenere l'appoggio della milizia paramilitare dei Los Pepes nella caccia a Escobar o per la liberazione di un ostaggio delle FARC, ad esempio, gli costano molto in termini di reputazione, in particolare tra seconda e terza stagione. Ugualmente, i modi "disinvolti" di mantenere le relazioni con gli informatori, soprattutto prostitute, fanno di Peña un personaggio non pienamente irreprensibile e sempre sul punto di essere messo in discussione, almeno sino a una singolare svolta "legalitaria" che sembra toccarlo nel momento in cui assume un ruolo di maggior prestigio, nella storia e nel racconto.

Se di Murphy sappiamo tanto (quando ha incontrato la moglie ad esempio, o cosa faceva prima di mettersi sulle tracce di Escobar), di Peña non sappiamo nulla. In questa ignoranza – degli spettatori ma anche degli altri personaggi – l'agente si muove a proprio agio, sfuggendo spesso al controllo altrui per infilarsi in un cono d'ombra. La terza stagione ribalta completamente questa situazione: tutti ora lo conoscono, ma soprattutto conoscono quanto prima era rimasto nascosto. Le accuse di collusione con i Los Pepes e le loro mattanze per le strade di Medellin nella lotta ai narcotrafficanti giungono da più parti, insieme ad auguri di carcerazione. Se prima era stato un elemento mediatore, ora Peña sembra rappresentare tutto ciò che i colombiani possono detestare: la spregiudicatezza e il cinismo del governo statunitense nell'orientare le politiche di altri Paesi.

Peña saprà riscattarsi, coordinando la cattura dei fratelli Rodriguez e svelando i loro legami con le più importanti istituzioni politiche colombiane, ma quel ruolo intermedio e sfaccettato, ambiguo e imprevedibile non gli competerà più. In parte perché altre figure lo affiancheranno nella zona di negoziazione con la realtà locale (e sorprendentemente per un prodotto statunitense, la maggior parte dei dialoghi della terza stagione sono in spagnolo); in parte perché lo stile affaristico dei "Gentiluomini di

Cali" – i Rodriguez e i soci José Santacruz "Chepe" Londoño e Hélmer "Pacho" Herrera – è opposto rispetto a quello di Escobar. Mentre quest'ultimo faceva della propria presenza eclatante la cifra di un'immagine pubblica intrisa di riscatto, terrore e anarchia, i primi si muovono entro i confini di un basso profilo da colletti bianchi, dove il rispetto apparente dell'ordine stabilito è la caratteristica più importante.

Certamente, l'immaginario del mondo di Peña non può competere con quello di Murphy e il piano del racconto non può che risentirne. La potenza mitopoietica di Escobar sovrasta l'ordinata gestione dei Gonzalez e solo Pacho – il dandy omosessuale – riesce a dar vita a una figura articolata e a tratti straripante, come la scena del ballo (in 3x01) prima dello smembramento di Claudío Salazar dimostra, dando corpo in modo mirabile a quello "splendore dei supplizi" che Michel Foucault affronta in *Sorvegliare e punire*. Che sia una coincidenza o meno, il ritratto dei Gentiluomini e i poster promozionali della terza stagione riecheggiano le due principali serie italiane sulla criminalità organizzata, *Romanzo criminale* e *Gomorra* (e curiosamente, la sua presentazione è stata affidata a Roberto Saviano da *La Repubblica* in un video che unisce esplicitamente le estetiche di *Gomorra* e *Narcos*): solo che la parabola tragica dei loro protagonisti – da sottoproletari a miliardari – che funziona da scheletro flessibile per innestare elementi di interesse contemporaneo si disperde nell'agiatezza dei componenti del cartello di Cali. Ma questa involuzione dell'immaginario, che a prima vista sembra un'involuzione della serie stessa, può forse essere letta altrimenti, ovvero una grande allegoria delle trasformazioni dei flussi economici, attività criminali comprese, nell'epoca della smaterializzazione finanziaria. Insomma, non è più un mondo per banditi, i sanguinari dalla statura tragica.

Anacronismo e ironia

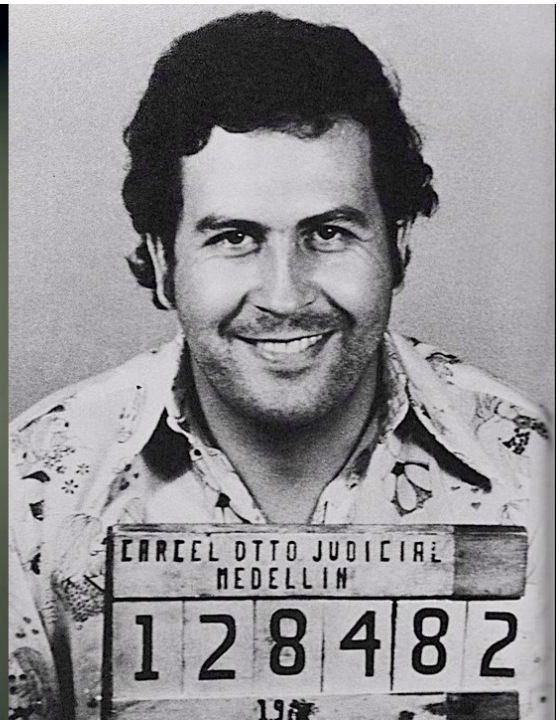
Questo quadro definisce la specificità di *Narcos* come grande riflessione sul presente, una riflessione che non è priva di ironia e

nella quale si possono leggere in filigrana alcuni nodi cruciali che hanno segnato e segnano la storia recente. Una prima, ampia dimensione concerne l'individuazione di un nuovo nemico. Gli Stati Uniti sono una nazione in guerra permanente, questo è abbastanza noto; e quando un nemico si avvia verso i margini del campo di battaglia, ecco che uno nuovo è pronto a rimpiazzarlo. Lo aveva già notato con grande sarcasmo Robert Altman nell'incipit di *Short Cuts* (*America Oggi*, 1993), dove la battaglia contro una famigerata mosca della frutta riempiva i notiziari istituendo un esplicito parallelismo con la fine della prima Guerra del Golfo. Nella serie, invece, il ruolo della mosca viene affidato genericamente alla droga, come afferma Peña in 3x10, parlando esplicitamente di una "War on Drug" mai conclusa e sempre foriera di nuovi nemici. Un'idea che tuttavia era stata già espressa da Nancy Reagan in un discorso alla nazione a fianco del marito Ronald, discorso che sostanzialmente chiude il primo episodio della prima stagione, dettando così l'impostazione generale dello sviluppo narrativo e tematico.

La lunga sequenza della quale quest'ultimo passaggio è la conclusione è esemplare di un gioco tra il narratore, lo spettatore e le immagini che scandisce il ritmo complessivo della serie, soprattutto nelle prime due stagioni. La ricostruzione degli eventi ha appena raggiunto un culmine narrativo con il primo coinvolgimento diretto di Murphy nella guerra recentemente scoppiata, all'interno di una sparatoria durante un'operazione sotto copertura. Arrestato sul posto il killer inviato da Escobar, La Quica, uno dei più fedeli collaboratori del *Patron* e rinviato a processo, questi si vede rilasciare sotto cauzione, potendo così rientrare in Colombia. Il movimento di macchina (carrello e panoramica) che accompagna la lettura della sentenza fa sprofondare la finzione dentro le immagini d'archivio, trasformando al contempo il racconto cronachistico di Murphy in un commento ai fatti e alle immagini dell'epoca [2].

Il montaggio audiovisivo innesta un supplemento di produttività nella concatenazione altrimenti didascalica tra lo spazio della finzione e quello dell'archivio, in un percorso di andata e ritorno tra i due poli. "When it comes to drug, just say no": su queste parole della First Lady, che segneranno una decade di morti e paure, un raccordo sonoro ci riporta nel mondo dell'intreccio, in Colombia. "No, no, no, Pablo, no, no!": La Cucaracha, lo "scarafaggio", il narco-alchimista che ha introdotto Escobar nella produzione su larga scala di cocaina e principale responsabile degli enormi introiti derivanti dalla vendita, viene giustiziato dallo

stesso Pablo, accortosi del tradimento perpetrato ai suoi danni. Una forza inarrestabile, quella di Escobar, fondata su una onniscienza sovrumana (come testimonia l'ormai celebre scena del tentato sequestro delle merci al posto di blocco in 1x01) e su un fato particolarmente benevolo; "Si dice che quando un olocausto nucleare distruggerà il mondo, solo gli scarafaggi sopravvivranno": la potenza immaginifica di Escobar, evidentemente, è superiore.



L'onniscienza escobariana apre una seconda forma di comparazione con il presente: la dimensione del controllo [3]. La Colombia a cavallo tra anni Ottanta e Novanta sembra un unico intreccio di microspie, microfoni e dispositivi di sorveglianza che vengono utilizzati tanto dai diversi cartelli del narcotraffico (è forse la caratteristica che più accumuna le altrimenti antitetiche formazioni di Medellin e Cali) quanto dalle forze di polizia, colombiane e statunitensi, come principale risorsa strategica in questa caccia incrociata. Sin dalla sigla, nelle due diverse versioni, la serie fa leva su questa tematica, iniziando il racconto di Murphy proprio con questa comparazione: "Oggi il governo americano può ascoltare qualsiasi cosa tu dica. (…) Ma in Colombia nel 1989 non era così facile". Nel 2015, nel pieno dell'affaire Snowden, queste parole contenevano una dimensione d'attualità eclatante: anche la quinta stagione di *Homeland*, ad esempio, andata in onda solo due mesi dopo *Narcos*, pone al centro dell'intreccio un programma di acquisizione illegale di sorveglianza preventiva da parte della CIA per conto del governo tedesco.

L'epoca contemporanea della "War on Terror" è con ogni evidenza una grande cornice ermeneutica per affrontare le vicende della lotta al narcotraffico. Due piani che si sovrappongono e si rilanciano: basti pensare che alla morte di Osama Bin Laden nel 2011 al primo posto nella top ten mondiale dei ricercati è balzato "El Chapo" Guzman, rimasto in testa sino alla sua cattura nel 2016 e prontamente rimpiazzato da Abu Bakr al-Baghdadi. Le classifiche lasciano sempre perplessi: eppure, sono spie della condizione socio-culturale che le

produce. In questo caso, è interessante notare due cose: da un lato come le preoccupazioni statunitensi si rivolgano alternativamente a est o a sud; dall'altro, come la fascinazione per le icone che si stagliano brillanti sopra lo sfondo sia sempre molto forte, benché, specialmente nell'ambito del crimine organizzato, non sia questa la forma gestionale più efficace e redditizia. Un problema, quest'ultimo, che *Narcos* decide di affrontare direttamente attraverso la messa in scena delle diverse forme di autorappresentazione dei vari cartelli della droga e dei loro esponenti nei primi episodi della prima e terza stagione. Gli affari, il "negocio", sono anzitutto una questione di postura.

Sono anche i particolari a delimitare questa dimensione anacronistica, come ad esempio, nel quinto episodio della prima stagione, la scena del *waterboarding*, la famigerata tecnica di interrogatorio divenuta celebre sotto l'Amministrazione di George W. Bush e che fu il motore nel 2006 per un dibattito mondiale sulla legittimità dell'uso della tortura nella Guerra al terrore. Nella serie, a fare ricorso a questa pratica è il colonnello Lou Wysession affiancato da un ufficiale della CIA (1x05): la comparazione tra epoche diverse, in questo caso, si fa assolutamente esplicita. In questo scambio temporale non ci sono però solo elementi legati alla guerra e alla dimensione militare, ma anche dettagli minuti del quotidiano, avvolti da una prospettiva a tratti fortemente ironica. La visita guidata di Pablo e Gustavo nei laboratori di produzione della polvere bianca nella giungla si conclude con l'elogio della merce da parte di Cucaracha: "Tutta naturale, biologica, sana. Molto buona" (1x01). Una paradossale retorica salutista che stride con il contesto storico della serie, cioè l'inizio dell'epoca della standardizzazione globale del cibo e del ricorso a pietanze pronte e veloci da consumare, ma che oggi ben si adatta all'idea di consumo che contagia trasversalmente le borghesie occidentali.

Le regole del genere

Il potere e il biografico: sono queste le due direttrici più prolifiche della produzione audiovisiva contemporanea, i due assi che scandiscono lo spirito del tempo presente e orientano le funzioni estetiche e politiche delle immagini in movimento. *Narcos* riunisce questi due poli nel contesto di una delle narrazioni preferite della serialità moderna, la criminalità organizzata. In questo senso, la serie è assolutamente emblematica di una tensione verso la realtà che attraversa recentemente la produzione e il consumo delle opere di finzione, facendone un oggetto molto interessante in una prospettiva comparata con altri testi audiovisivi di grande successo. Da *House of Cards* a *The Crown*, da *The Wire* a *Game of Thrones*, oltre alle già citate *Romanzo criminale*, *Gomorra* e *El Chapo*: la scrittura seriale ha da tempo abbandonato le situazioni da *Kammerspiel* funzionali a uno sviluppo dialogico "senza tempo" e si è lanciata nei bassifondi dimenticati delle metropoli o nei luoghi simbolici della gestione del potere, scegliendo un forte ancoraggio alle vicende della cronaca, al limite filtrate attraverso la lente dell'allegoria. Da questo punto di vista, la figura di Pablo Escobar diventa un potente elemento di scaturigine del racconto

visivo, sollecitando l'immaginario e fornendo spunti narrativi inesauribili.

Il "realismo magico" – al quale *Narcos* ambisce a dare forma – modella in profondità le coordinate della messa in scena, sfruttando la vicenda a tratti incredibile del più famoso narcotrafficante della storia, come avviene ad esempio alla fine della prima stagione (1x10), con la fuga impossibile di Escobar da La Catedral, la sua prigione "privata", circondata dall'intero esercito colombiano. Anche su questo punto, che la serie indica come cifra stilistica peculiare (la definizione di realismo magico appare come prima immagine) così da riannodarsi alla tradizione artistica della Colombia e in generale del Sud America tra 1968 e anni 2000, lo scarto tra le prime due stagioni e la terza diventa sensibile. Rinchiusi nelle loro dimore lussuose, prima Gilberto (3x03) e poi Miguel (3x09) vengono catturati senza la necessità di fughe rocambolesche o lunghi inseguimenti: quella dialettica tra spazi chiusi e angusti e terreni sconfinati (la fine della seconda stagione, ad esempio, rifugiato in casa del padre in campagna) che caratterizza la condizione di latitante di Escobar si riduce al microcosmo dei nascondigli, per quanto dotati di tutti i comfort, dei Rodriguez.

Lo stesso vale per gli ambienti urbani: lo sguardo e il corpo di Escobar attraversano Medellin soprattutto nei suoi quartieri più poveri (2x01), traducendo in forma visiva quella dimensione ancora materiale e tattile del commercio, esemplificata magistralmente nella necessità di sotterrare i soldi in eccesso che non si riescono a riciclare; per i Gentiluomini di Cali, invece, non esiste più uno spazio fisico da attraversare, ma solo contabilità immateriale da gestire. Il gusto evidente di Escobar per le banconote – dispensate, bruciate, nascoste e accatastate – viene rimpiazzato dalle carte di credito dei nuovi uomini d'affari e dalle complesse transazioni finanziarie che si svolgono in contemporanea in varie banche sparse ai quattro angoli del globo.

La rappresentazione delle due visioni del potere si avvale comunque di un elemento comune, anch'esso una caratteristica centrale della produzione audiovisiva contemporanea: l'apertura di uno spazio intermediale attraverso le immagini d'archivio. Il ricorso al *found footage* non è comunque costante nel corso della

serie: mentre le prime due ne fanno una cifra caratterizzante (1x01, 1x05, 2x01, 2x05, 2x07, ad esempio) la terza ne riduce sensibilmente l'uso, affidandogli una funzione prevalentemente deittica o didascalica. È il racconto di Murphy a interagire in maniera maggiormente produttiva – nell'accezione estetologica di apertura di un orizzonte di senso ampio e sempre rinnovato – nello spazio tra le immagini. Sintomatica è la presentazione dei rapporti del dittatore panamense Manuel Noriega con l'amministrazione di George Bush (1x05). Al rifiuto del colonnello Wysession di credere che Noriega fornisca aiuto nelle rotte del narcotraffico verso il Nord America in virtù dell'amicizia in chiave anticomunista tra Panama e Stati Uniti, il commento di Murphy interviene sulle immagini d'archivio presentando un rapido resoconto di quanto accadrà negli anni seguenti, mostrando infine il successivo arresto di Noriega a seguito dell'invasione statunitense del paese centroamericano

Narratore onnisciente e sarcastico, l'agente della DEA interrompe la linearità cronologica aprendo lo spazio del discorso al di fuori dei confini superficiali del contesto e della tematica. Peña, al contrario, questa operazione non la compie: e ciò risulta abbastanza sorprendente se ricondotto a quanto affermato in precedenza circa la diversa rotondità e profondità conferita ai due personaggi. Non è solo una questione di ironia, quanto piuttosto di forme di interrelazione tra il mondo della finzione e il mondo degli eventi storici. La battaglia che gli Stati Uniti si trovano a condurre in Colombia ha delle sue specificità proprie che però non possono trascurare una ricomprensione più ampia all'interno delle politiche sudamericane dettate dalla paura del comunismo (ad Augusto Pinochet la serie fa ampio riferimento all'inizio) e dalla necessità di mantenere un monopolio su un mercato immenso e in piena espansione quale quello dell'America Latina.

L'immaginario convocato dalla serie gioca, seppur a fasi alterne, con questi riferimenti, anche attraverso personaggi eccessivi e grotteschi, maschere di un ruolo più che volti di persone realmente esistite. Oltre a quelli già menzionati nei ruoli principali, la scena è popolata da figure secondarie che intervengono in modo fondamentale a costruire la tonalità del racconto: l'avvocato dandy Fernando Duque, il misterioso agente della CIA incaricato di aiutare i movimenti paramilitari di destra in America Latina Bill Stechner, il contabile del cartello di Cali Guillermo Pallomari, il narcotrafficante di Medellin con un debole per il Messico, la tequila, il sombrero e i fucili a pompa José Gonzalo Rodríguez Gacha, il corriere volante della droga con simpatie naziste Carlos Lehder, o ancora la narco-dama dalle velleità signorili Judy Moncada. Una menzione speciale, però, spetta al colonnello Lou Wysession: i capelli a spazzola e i baffetti appena disegnati, la divisa verde d'ordinanza e i modi bruschi, nonché il fervente anticomunismo, ne fanno una sintesi perfetta dei vari ufficiali statunitensi ritratti negli scenari bellici di tutto il mondo dal cinema americano.

Tra i tanti esempi, forse il più memorabile è il colonnello Kilgore in *Apocalypse, Now* (Francis Ford Coppola, 1979), ansioso di cavalcare le onde oceaniche mentre l'odore dal napalm al mattino invade le sue narici. Quello era il Vietnam, la guerra disastrosa per

antonomasia, iniziata per fermare l'avanzata comunista nel sud-est asiatico e continuata non si sa perché. La terza stagione di *Narcos* si chiude con la prosecuzione di un'altra guerra, quella al narcotraffico, stavolta in territorio messicano, e forse per la prima volta, apparentemente svincolata dalle finalità politiche anticomuniste che hanno sempre orientato l'azione estera statunitense. Il racconto di Peña è molto esplicito al riguardo (3x10), evidenziando le responsabilità degli Stati Uniti nel sostenere governanti corrotti, come il presidente colombiano Ernesto Samper, la cui campagna fu finanziata con ingenti somme dal cartello di Cali. Annunciando al padre la sua futura missione, l'agente allunga lo sguardo verso le acque marroni del Rio Grande, il confine tra Messico e Stati Uniti, mentre piccole imbarcazioni cariche di cocaina ne risalgono il corso aprendo nuove rotte commerciali. Quel fiume che in *Apocalypse, Now* occupava il centro del racconto, simbolo del viaggio nelle profondità dell'animo umano e della perdita di senso della guerra in corso, ora fa la sua comparsa per chiudere l'esperienza colombiana della serie. Chissà in quale direzione lo percorrerà Javier Peña nella prossima stagione.

Note

[1] Su questa doppia dimensione si veda Philippe Lejeune, *Le pact autobiographique*, Seuil, Parigi, 1975, in particolare lo schema iniziale con la tassonomia di interrelazioni tra narratore e forma del racconto.

[2] Sulla differenza tra mondo raccontato e mondo commentato, si veda il classico Paul Ricoeur, *Tempo e racconto, Vol. II. La configurazione nel racconto di finzione*, Jaca Book, Milano, 1999.

[3] Per una definizione di "controllo" si rimanda ovviamente a Gilles Deleuze, "Poscritto sulla società del controllo", in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, 2000.

Bibliografia

Gilles Deleuze, "Poscritto sulla società del controllo", in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, 2000.

Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, Seuil, Parigi, 1975.

Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, testimoniare, rifigurare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

Paul Ricoeur, *Tempo e racconto, Vol. II. La configurazione nel racconto di finzione*, Jaca Book, Milano, 1999.

Biografia dell'autore

Giacomo Tagliani è attualmente Visiting Assistant Professor in Film Studies al Dickinson College (Carlisle, USA) e collabora con il Centro di Semiotica e Teoria dell'Immagine "Omar Calabrese" dell'Università di Siena. Dottore di ricerca in "Studi sulla rappresentazione visiva. Storia, teoria, produzione delle arti e delle immagini" (SUM/Scuola Normale Superiore), è stato borsista post-doc presso il Dipartimento di Scienze Storiche e dei Beni Culturali dell'Università di Siena e Visiting Scholar presso l'EHESS di Parigi e il Calarts di Los Angeles. È redattore di "Carte Semiotiche. Rivista internazionale di semiotica e teoria dell'immagine", della rivista online "Fata Morgana Web" e del blog *Il lavoro culturale*. Ha curato, con Riccardo Guerrini e Francesco Zucconi, il volume *Lo spazio del reale nel cinema italiano contemporaneo* (Genova, 2009) e ha scritto saggi sul cinema politico, sulla teoria dell'arte e sui rapporti tra il cinema e le altre arti apparsi in riviste italiane ("Fata Morgana", "TiConTre") e internazionali ("Journal of Italian Cinema and Media Studies", "Acta Universitatis Sapientiae"). Tra le sue pubblicazioni più recenti si segnalano la monografia *Homeland*. *Paura e sicurezza nella Guerra al terrore* (Roma 2016) e le curatele di "Carte Semiotiche" 4/2016 – "Le immagini del controllo. Visibilità e governo dei corpi" (con Maria Cristina Addis), e del libro postumo di Marco Dinoi *Ti do i miei occhi di un tempo fa* (con Vincenzo Cascone, Milano 2017).

Capitolo 12

Rick e Morty

di Gianluigi Rossini

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Rick and Morty*

Anno 2013

Stagioni 3 (31 episodi) rinnovata

Network Adult Swim

Creatori Justin Roiland, Dan Harmon

Cast principale

Justin Roiland è Rick Sanchez e Morty Smith

Sarah Chalke è Beth Smith

Chris Parnell è Jerry Smith

Spencer Grammer è Summer Smith

Kari Wahlgren è Jessica

Phil Hendrie è Principal Gene Vagina

Brandon Johnson è Mr. Goldenfold

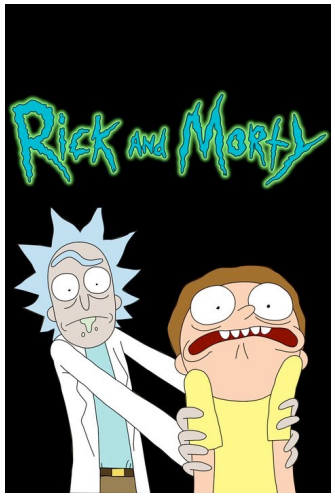
Dan Harmon è Birdperson

Scott Chernoff è Revolio "Gearhead" Clockberg, Jr.

Tom Kenny è Squanchy

Trama

Rick Sanchez è uno scienziato geniale, che grazie alle sue invenzioni può viaggiare nello spazio e attraversare i confini tra le dimensioni parallele. Sfortunatamente è anche un alcolizzato, incapace di empatia e apparentemente privo di etica. Nelle sue avventure viene spesso coinvolto il nipote Morty, preadolescente che non brilla né per coraggio né per intelligenza. Rick non si fa nessuno scrupolo nel manipolarlo psicologicamente o nell'esporlo a esperienze traumatiche e rischi mortali.



Per motivi mai del tutto chiariti, Rick è da poco tornato a vivere con la figlia Beth e la sua famiglia, dopo una sparizione di lunghezza indefinita. Beth è una veterinaria specializzata in cavalli: intelligente e decisa, ha tuttavia rinunciato ai suoi sogni di carriera quando a 17 anni è rimasta incinta dell'attuale marito Jerry, loser inetto e infinitamente insicuro. Dal loro matrimonio sono nati Summer, 17 anni, adolescente superficiale e preoccupata soprattutto della sua posizione sociale a scuola, e Morty, 14 anni.

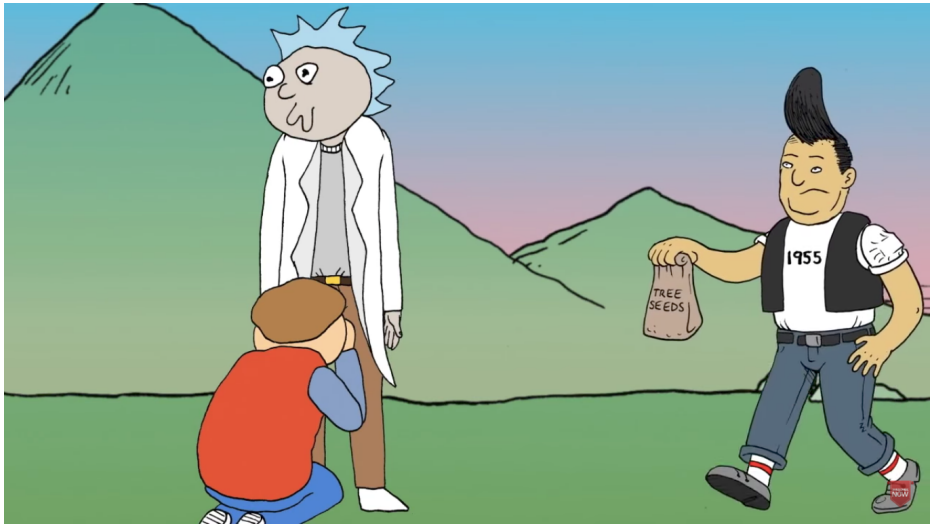
Dan e Justin

Al momento della sua uscita *Rick and Morty* era, per i più, la nuova serie del creatore di *Community* Dan Harmon. Amatissima da un pubblico ristretto e fedele

ma non abbastanza numeroso per un network generalista, *Community* ha sempre navigato in cattive acque, tanto che dopo la terza stagione Harmon fu licenziato, per poi essere riassunto alla quinta. *Rick and Morty* nasce anche grazie a questa circostanza: durante la pausa forzata da *Community* il neodisoccupato Harmon fu avvicinato da Adult Swim, che in quel momento voleva realizzare una serie animata da prima serata, più ambiziosa e vendibile rispetto alle tipiche produzioni da 10-15 minuti. Harmon, poco esperto nel campo dell'animazione, ha subito coinvolto Justin Roiland, disegnatore e doppiatore conosciuto tramite Channel 101 e con il quale aveva già collaborato più di una volta in passato. *Rick and Morty* è il primo progetto di un certo peso per il quale Roiland abbia mai avuto responsabilità esecutive, ma la sua impronta autoriale si è rivelata subito determinante.

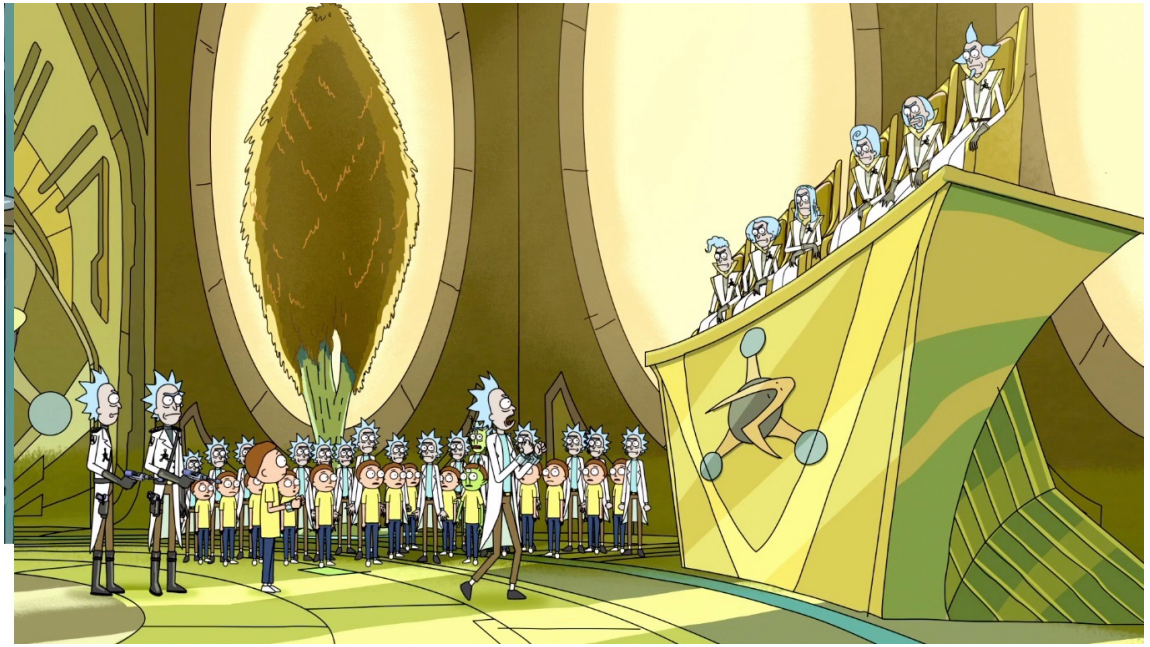
L'idea di partenza è presa di peso da una serie di corti che Roiland aveva preparato per Channel 101, *Doc and Mharti* (abbastanza NSFW, credo sia necessario avvertire). Si tratta di una "vandalizzazione" della franchise di *Ritorno al futuro*, come ha dichiarato lo stesso Roiland, dove si immagina un Doc che manipola Marty McFly a scopo sessuale. Per quanto in forma embrionale, in *Doc and Mharti* le identità dei due personaggi e il loro assurdo rapporto erano già presenti, determinati da un lato dalla riproposizione della coppia scienziato geniale e burbero – giovane compagno di avventure immaturo, portata però a un livello inaccettabile di disfunzionalità [1]; dall'altro dalle due voci, ideate e interpretate da Roiland. Come ha detto Harmon:

In TV, ideas don't matter. You can develop anything into a television show, that's the point of television. That's like having a sonnet be a certain number of syllables. So what do you write a sonnet about? You write it about what you're passionate about, and Justin was passionate about these two voices. This guy's a sociopath who's telling a kid to lick his balls. It couldn't be less televisually compatible, so I got really excited about that idea.



Costruire un intero universo (anzi, infiniti universi) sci-fi intorno a questi due personaggi era un buon punto di partenza, ma per sostenere un episodio da 22 minuti a settimana era necessario aggiungere altri elementi. Harmon e Roiland hanno così deciso di inserirsi appieno nella tradizione delle sitcom animate, creando una fusione tra la fantascienza parodica di *Futurama* e l'"anti-domesticom" (Dunleavy, p.188) dei *Simpson*. La coppia di

protagonisti, ribattezzati Rick e Morty, sono diventati nonno e nipote, e intorno a loro è nata un'intera famiglia: Beth, Jerry e Summer Smith, rispettivamente padre, madre, e sorella di Morty. In questo modo la struttura base di ogni episodio poteva raddoppiarsi in una trama A (Rick e Morty alle prese con una qualche avventura sci-fi) e una B (i restanti membri della famiglia Smith alle prese con un'invenzione di Rick, o con gli effetti collaterali di una sua azione). In "Lawnmower Dog" (1x02), ad esempio, mentre Rick e Morty si imbarcano in una missione alla *Inception* nella mente di un insegnante, gli Smith devono vedersela con il cane di famiglia diventato superintelligente a causa di un apparecchio inventato da Rick.



L'altra aggiunta fondamentale è il multiverso: Rick ha una pistola che gli permette di aprire varchi tra le dimensioni parallele e può passare dall'una all'altra a piacimento, interagendo anche con infiniti altri Rick, Morty, Beth e Summer che vivono negli infiniti universi possibili. Come si scoprirà già nel corso della prima stagione, i Rick di un gran numero di dimensioni si sono uniti in una sorta di società segreta, perché Rick è considerato un criminale dalla Federazione Intergalattica. La società segreta è una vera e propria città nello spazio, abitata solo da Ricks e da Mortys. "The Ricklantis Mixup" (3x07), episodio ambientato nella Citadel of Ricks, porta avanti quattro trame usando solo varianti di Rick e di Morty, in un impressionante prova di bravura nelle sottigliezze della caratterizzazione.

Dal punto di vista della serializzazione, invece, Rick and Morty è un ottimo esempio della potenza della narrativa cumulativa (Newcomb): gli episodi sono per lo più autoconclusivi, anzi c'è quel virtuosismo dell'intreccio episodico che connette molte delle migliori sitcom, animate o meno, dai *Simpsons* a *Curb Your Enthusiasm*. Tuttavia, la mitologia progressivamente costruita è molto coerente e complessa, e un episodio della terza stagione come il citato "The Ricklantis Mixup" (3x07), per quanto autoconclusivo, non è davvero comprensibile da chi non abbia seguito con una certa attenzione i precedenti. Alcuni temi inoltre si strutturano in archi interepisodici o interstagionali, come il

sempre traballante matrimonio tra Beth e Jerry (poi finito in divorzio), o la Galactic Federation e il Council of Ricks (entrambi distrutti).

Per restare al livello della struttura narrativa, va notato che Harmon e Roiland hanno evitato sin da subito barriere rigide tra trame A e B, coinvolgendo tutta la famiglia Smith nelle vicende fantascientifiche. A partire almeno da "Raising Gazorpazorp" (1x06), inoltre, Summer si alterna periodicamente a Morty come spalla di Rick, o comunque sembra essere a parte delle sue attività allo stesso grado del fratello. La scelta è notevole, perché l'umorismo e l'estetica di Rick and Morty sono abbastanza chiaramente "maschili", non tanto per la componente sci-fi quanto per quella scatologica e demenziale, e per una evidente focalizzazione maschile dell'istanza narrante [2]. Non c'è da stupirsene, visto che Adult Swim ha come target principale i maschi bianchi 18-34.

Il coinvolgimento di Summer nelle avventure di Rick sembra un interessante tentativo di allargare gli orizzonti del racconto, includendo una componente femminile. Non sempre la cosa riesce, anche perché le due componenti femminili del cast fisso, Summer e Beth, sono anche le meno riuscite. Jerry, per quanto monodimensionale, è un riuscitissimo personaggio piatto (come lo chiamerebbe Forster): disoccupato, poco intelligente, consapevole di essere inferiore a sua moglie e quindi terribilmente insicuro, vigliacco, è il loser più loser possibile. Beth invece è un personaggio potenzialmente molto complesso, ma non abbastanza sviluppato: è una donna ambiziosa che ha rinunciato alla carriera perché diventata madre troppo giovane; è chiaramente consapevole di essere meglio di suo marito, ma per lungo tempo non riesce ad affrontare l'idea del divorzio; ha un rapporto morboso con il padre Rick, che ammira incondizionatamente nonostante l'abbia abbandonata da bambina e tenga un comportamento pericoloso per i suoi figli. Questa interessante intersezione di contraddizioni non viene mai davvero messa a frutto a livello drammatico. Summer, invece, soffre di una scarsa caratterizzazione: inizialmente è una teenager superficiale ed egoista, la vediamo prima cercare di moralizzare Rick in maniera speculare a Morty, poi abbracciare il cinismo e il fatalismo di Rick, in maniera poco coerente e poco giustificabile.

Adult Swim

Nel descrivere *Rick and Morty* è necessario spendere qualche parola sul fenomeno Adult Swim, interessantissima variazione sul tema dell'era post-network (Elkins). Innanzitutto, Adult Swim non è un canale vero e proprio, è una fascia oraria interna al palinsesto di Cartoon Network, inaugurata nel 2001 per coprire le ore della tarda serata della domenica e del giovedì, dalle 22 all'una [3]. Inizialmente la gran parte del blocco era composto da programmi in syndication per lo più serie animate destinate al target 18-34: *Futurama, Cowboy Bebop, Space Ghost Coast to Coast*. Non ci è voluto molto però perché fosse chiaro che l'esperimento aveva grandi potenzialità, come ha dimostrato il caso di *Family Guy*: cancellato dalla FOX dopo la seconda

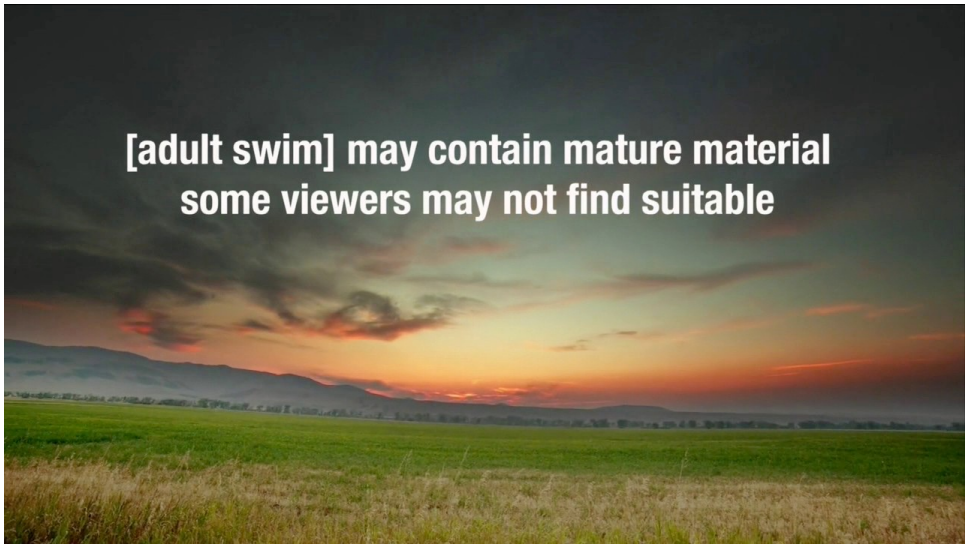
stagione, ebbe un tale successo nelle repliche su Adult Swim da convincere il network a riprenderne la produzione.

Lo spazio di Adult Swim si è progressivamente dilatato fino a diventare una fascia quotidiana che copre il prime time e l'intera nottata, dalle 20:00 alle 6:00. Dal 2005 inoltre la casa madre Time Warner lo ha separato da Cartoon Network sia a livello amministrativo che nelle misurazioni Nielsen, Per cui ormai Cartoon Network e Adult Swim sono due entità indipendenti che condividono lo stesso canale.

Con l'ingresso nel prime time Adult Swim è diventato il canale basic cable più visto nella fascia 18-34, battendo spesso perfino ESPN. Dal 2005 è iniziata anche l'espansione verso l'estero, per lo più tramite accordi con reti già esistenti. Adult Swim è adesso un marchio di elevata riconoscibilità che si muove su tutte le piattaforme mediali e organizza eventi live di grande portata. *Rick and Morty*, nello specifico, è presente sul mercato, oltre che con DVD e merchandising, anche con serie a fumetti e videogame. Tra questi ultimi ha avuto un certo successo *Pocket Mortys*, una parodia dei *Pokémon* in cui il giocatore è un Rick che deve collezionare esemplari di Morty e farli lottare contro quelli degli allenatori avversari. Interessante anche il *Rick and Morty Rickstaverse*, una caccia al tesoro da fare su Instagram che sfrutta con efficacia la premessa narrativa del multiverso.

La politica editoriale di Adult Swim potrebbe essere paragonata a quella della prima MTV (Barnes), sia per alcune pratiche di branding sia per il tentativo di diventare un "subcultural forum" (Lotz, p. 43), cioè il luogo di coalescenza di una sottocultura, in grado di fornire riconoscimento e possibilità di espressione a una "taste culture". Come ha osservato Elkins, Adult Swim viaggia su un doppio binario: da un lato vuole farsi centro di una sottocultura orientata alla trasgressione del politicamente corretto, del buon gusto e dell'omogeneità mainstream; dall'altro si rivolge a un gruppo socialmente dominante, cioè i giovani adulti, maschi, bianchi, eterosessuali. In particolare, secondo lo studioso, il discorso complessivo sviluppato da programmi, bumper, promo e così via si coagula intorno alla «mobilitazione dei nerd e dei geek» (ibid., pp.602-3), una ormai ex sottocultura, ampiamente accettata e diffusa.

Al di là di quale sia il suo pubblico reale, Adult Swim è cresciuta rivolgendosi a uno spettatore ideale nettamente connotato dal punto di vista sessuale e razziale. I promo interstiziali ne sono un



esempio abbastanza lampante: in un bumper del marzo 2010, per dire, si leggeva:

March is Women's History Month, so we'd like to thank all the past ladies for all that history they did, and for being pretty and smelling good. Now we can focus on March Madness [4].

In altri casi si richiama la figura dello slacker/stoner, anch'essa fortemente connotata come maschile e bianca.
Tutto ciò costruisce un'estetica che ricerca il brutto, il bizzarro e l'assurdo, paragonabile forse a quella del cosiddetto weird facebook o delle comunità reddit dedicate ai meme. *Aqua Teen Hunger Force, Robot Chicken* o *Tim & Eric, Moral Orel, Mr. Pickles* ne sono tutti ottimi esempi, ma per farsi un'idea dei picchi raggiunti è forse sufficiente guardare il geniale *Too Many Cooks*, che sul "New Yorker" è stato descritto come "contemporary television entertainment transposed back to the days of carnival grotesques and turned into the stuff of addled nightmares".
Nonostante l'enorme successo raggiunto, il prime time di Adult Swim è ancora occupato in maggioranza da programmi in syndication, per lo più sitcom animate: *King of the Hill, Bob's Burger, The Cleveland Show, American Dad*. Le produzioni originali hanno privilegiato i formati brevi, e uno dei punti di maggiore innovazione restano cose trasmesse alle 4 del mattino, come gli sketch di Infomercials o Off the Air. *Rick and Morty* in questo contesto è un tentativo di espandere la programmazione originale a orari più accessibili e di creare un prodotto che mantenga lo spirito complessivo ma sia appetibile anche al di fuori della comunità di affezionati. A testimonianza del fatto che non necessariamente l'originalità è l'elemento caratteristico di un prodotto ben riuscito, *Rick and Morty* è anche una delle cose migliori mai realizzate da Adult Swim.

Interdimensional cable animation

La sitcom animata per adulti ha due testi fondatori: *The Flinstones*, con la quale Hanna e Barbera hanno inventato il genere, e *The Simpsons*, che lo ha riportato in auge dopo una sparizione quasi trentennale. La forma base messa a punto da questi due è più o meno la stessa utilizzata ancora oggi, perfettamente riconoscibile nelle pur infinite variazioni. Dopo i *Simpsons* probabilmente *The Ren & Stimpy Show* e *South Park* hanno ulteriormente innovato, ma si potrebbero citare molti altri titoli. Se si esclude FOX, la vera casa della sitcom animata è nei canali via cavo: MTV, Comedy Central, Nickelodeon e Cartoon Network/Adult Swim sono tra i più assidui, ma molti tentativi sono stati fatti anche da reti boutique come HBO (*The Life & Times of Tim, The Ricky Gervais Show*) o IFC (*Hopeless Pictures, Out There*), seppure senza grande successo. Anche Netflix si è cimentato nel genere, con la stupenda *Bojack Horseman* di cui si parla altrove in questo volume. Per quanto il genere si sia ramificato, espanso e allontanato dalla forma-sitcom, resta una elevata riconoscibilità che permette di inserire senza esitazioni nello stesso insieme anche prodotti molto distanti come *Archer* o *Tripping the Rift*.

Si potrebbero identificare almeno tre elementi fondamentali della sitcom animata statunitense: lo stile visuale determinato dalla cosiddetta “limited animation”; il ricorso frequente alla metanarrativa; uno spirito parodico e satirico. La *limited animation*, in particolare, è la soluzione trovata da Hanna e Barbera nel 1960 per rendere sostenibile la produzione di 25 minuti di animazione a settimana per la televisione. Paul Wells la definisce così:

The reduction of animation to its most essentialist form: little animation, no complex choreography, repeated cycles of movement, a small repertoire of expressions and gestures, stress on dialogue, basic design, and simple graphic forms (Wells, p. 17).

Dunque disegni semplici, prospettiva piatta, animazione a scatti, poche sfumature di colore. Per quanto dettata innanzitutto da una necessità tecnica ed economica, la limited animation non è semplicemente uno stile arronzato, ma affonda le radici in un certo minimalismo che da almeno dagli anni Quaranta si opponeva al realismo imposto dalla Disney, inseguendo una maggiore libertà e inventività del segno grafico (Wells). Nel tempo si è rivelata, infatti, uno strumento potente e flessibile: già nei *Flinstones* le limitazioni erano messe in bella mostra, il che sottolineava così la componente ludica, antirealista e autocosciente del testo. *Ren & Stimpy* è forse uno dei casi più eclatanti in cui questo stile ha mostrato tutto il suo potenziale espressivo, elaborando un’estetica basata sull’unione tra la pura gioia del segno grafico imbizzarrito, la passione infantile per la scatologia e il gusto del grottesco.

Rick and Morty, per quanto di stagione in stagione abbia migliorato la qualità dei disegni, si avvale sempre della limited animation: i personaggi sono stilizzati, hanno braccia e gambe filiformi, vestiario fisso, capelli immobili, occhi e bocca che coprono tutto il viso. In questo senso tanto il disegno quanto l’animazione sono piuttosto tradizionali, allineati allo stato dell’arte del genere. Ci sono, tuttavia, alcuni elementi idiosincratici e interessanti: le pupille dei personaggi, ad esempio, non sono puntini dai contorni precisi ma scarabocchi irregolari, il che

conferisce loro un'aria vagamente allucinata; l'espressione con la 'bocca a W', un tratto comico [5] che diventa quasi una gag a sé stante; l'insistenza su particolari orrorifici o ributtanti, come la bavetta da alcolizzato di Rick o i fiotti di sangue. Quel che davvero spicca però è l'enorme inventiva, l'abilità funambolica nell'accumulare uno dopo l'altro mondi alternativi, personaggi secondari fantastici e stravaganti.

L'uso dell'animazione permette di estendere e manipolare l'universo narrato in maniera inaccessibile al *live-action*, e uno dei modi più tipici con cui la sitcom animata sfrutta questa possibilità sono le gag visuali: nei *Flinstones*, ad esempio, la riproposizione in formato sauro di oggetti e tecnologie moderne era una continua fonte di risate. *Bojack Horseman* fa qualcosa di simile con il suo mondo di animali antropomorfi, giocando di volta in volta sul mettere in primo piano l'elemento animale o quello umano. *Rick and Morty*, da parte sua, estende l'universo narrabile nel senso più letterale possibile, poiché lo spazio in cui si muove Rick è un infinito elevato a potenza: può viaggiare tanto verso pianeti lontani quanto tra le dimensioni parallele. Si apre così un pozzo infinito di bizzarrie: in "Close Rick-counters of the Rick Kind" (1x10), per esempio, i nostri Rick e Morty fuggono da altri Rick e altri Morty attraverso una serie di mondi alternativi, tra cui uno in cui pizze sedute su poltrone ordinano persone per telefono, uno in cui telefoni seduti su fette di pizza ordinano poltrone via persone, uno in cui poltrone sedute su persone ordinano telefoni via fette di pizza. Un umorismo vandalico e infantile si sfoga spesso sullo sfondo, mentre l'azione si svolge in primo piano. Non casualmente, per dire, in numerose forme aliene si trovano nascosti scroti o cavità corporee.

Un'altra conseguenza della limited animation è che la colonna sonora [6] acquista un'importanza maggiore, e in *Rick and Morty*

le voci dei due protagonisti sono uno degli elementi stilistici maggiormente distintivi. Nell'interpretazione di Roiland i due balbettano, inciampano sulle parole, cambiano discorso a metà frase, usano intercalari a raffica o ripetono in continuazione il nome dell'interlocutore. Ne risulta un'impressione di improvvisazione e concitazione, che da un lato sembra il perfetto corrispettivo acustico della limited animation, dall'altro comunica l'eccitazione di una performance in diretta. Il tutto, però, viene orchestrato in maniera da funzionare perfettamente anche come caratterizzazione dei personaggi, manipolatore e insistente Rick, titubante e sulla difensiva Morty.

Il talento vocale di Roiland è multiforme: anche quando ha prestato la voce a dei personaggi secondari ha creato dei classici istantanei, almeno per i fan della serie: i Meeseeks e Mr. Poopybutthole, per esempio, apparsi in uno o due episodi, sono assurti a epitome dell'intero show, nel loro essere infantili, inquietanti e divertenti nello stesso momento. Entrambi hanno un design elementare, stilizzato fino all'autoparodia, ma la caratterizzazione conferita tanto dalla sceneggiatura e quanto dall'interpretazione vocale li ha resi immediatamente indimenticabili.

La performance "come dal vivo" e l'impressione di improvvisazione sono una parte importante dell'estetica della serie; gli episodi "Rixty Minutes" (1x08) e "Interdimensional Cable 2: Tempting Fate" (2x08) ne sono l'esempio più eclatante. In entrambi Rick modifica il ricevitore del cavo TV in modo che capti tutti i canali del multiverso, dando vita a una successione di bizzarri sketch su programmi TV impossibili, come una versione di Garfield ambientata nel pianeta Gazorpazorp (e appropriatamente intitolata Gazorpazorpfield), o il trailer per il film catastrofico *Alien Invasion Tomato Monster Mexican Armada Brothers Who Are Just Regular Brothers Running In A Van From An Asteroid And All Sorts Of Things The Movie*, il cui titolo si allunga all'infinito con il progressivo accumularsi dei disastri da cui la terra e i due fratelli protagonisti sono minacciati. Gli sketch sono stati improvvisati in studio di registrazione e successivamente animati, come gli stessi autori hanno dichiarato in varie interviste, ma la cosa era del tutto esplicita: in "Rixty Minutes", per dire, si sentono delle risate chiaramente extradiegetiche, e verso l'inizio Rick commenta che la TV interdimensionale ha "an almost improvisational tone".

Roiland, Harmon e altri componenti del gruppo creativo hanno più di una volta interpretato dei miniepisodi improvvisati durante eventi promozionali [7], con Harmon che descriveva ambientazioni e situazioni e Roiland che interpretava le reazioni dei personaggi. Questa insistenza sull'improvvisazione, più che esaltare i due creatori come virtuosi della comicità, mi sembra funzionale a trasmettere l'idea di un gruppo di stoner a cui è stata data la possibilità di sfogarsi liberamente, e dal cui allegro cazzeggio nasce la comicità brillante della serie. Nel descrivere *Ren&Stimpy*, Rebecca Farley definisce una modalità narrativa chiamata *play mode*, nella quale il gioco, il nonsense, la pura immaginazione hanno la meglio sulla ricerca di un significato: "a mode of communication emphasizing disruption, imagination,

expressivity and (above all) fun" (Farley, p. 160). Mi sembra un modo molto efficace per descrivere la cornice mentale che permette allo spettatore di godere dei "piaceri superficiali" messi in campo da *Ren&Stimpy,* l'uso giocoso della superficie visuale, del grottesco e della scatologia. Anche *Rick and Morty* utilizza abbondantemente il play mode, ma in altri momenti si piazza su un tono drammatico o raccapricciante, esattamente all'opposto.

Wubba lubba dub dub

Dalle considerazioni fatte è abbastanza chiaro come *Rick and Morty* ricorra spesso a metanarrativa [8] e metalessi [9]. Nel citato "Interdimensional cable 2", ad esempio, Rick modifica il ricevitore satellitare della sala d'aspetto di un ospedale alieno, senza chiedere il premesso a nessuno. Una dottoressa aliena, giustamente, protesta:

Alien doctor: What are you doing?
Rick: A sequel
A: I don't understand
R: Yeah, me neither. We pretty much nailed it the first time

La risposta di Rick è metalettica: la sua azione è leggibile come un sequel solo da un punto di vista esterno alla diegesi. In altre occasioni Rick si rivolge direttamente al pubblico, rompendo la quarta parete [10].

Come spesso accade nella sitcom animata, l'uso della metanarrativa è volto a parodiare stilemi narrativi televisivi e cinematografici, in particolare quelli della sitcom live-action. "Total Rickall" (2x04), ad esempio, è strutturato come un "clip show", cioè un episodio composto da spezzoni di episodi precedenti, giustificati come un flashback collettivo dei protagonisti. Ma i flashback in questo caso non ripropongono scene già viste, perché sono causati da un parassita alieno che impianta ricordi nella testa delle persone, e così si moltiplica. Ogni flashback introduce un nuovo, strambo personaggio che gli Smith trattano come se fosse sempre esistito. L'unico modo per individuare un parassita è ucciderlo, perché una volta colpito riprende la sua forma originale, ma nessuno è in grado di capire chi è un parassita e chi no. L'infezione, tuttavia, va debellata a ogni costo se i parassiti dovessero moltiplicarsi a sufficienza, potrebbero invadere l'intero pianeta.

L'episodio rappresenta bene uno degli schemi tipici della serie: una premessa narrativa improbabile si sviluppa in una potenziale

apocalisse e, soprattutto, in un rischio di dissoluzione per la famiglia Smith: i quattro iniziano presto ad accusarsi a vicenda di essere dei parassiti. Nel frattempo, da un punto di vista strettamente visuale, l'animazione esplode in una ridda di personaggi colorati e bizzarri come Reverse Giraffe, Ghost in a Jar o Amish Cyborg.

La sovversione del cliché televisivo ha un chiaro intento parodico, ma lo sviluppo narrativo dell'episodio prende una piega piuttosto cupa: mentre lo scontro tra gli Smith sembra già aver passato un punto di non ritorno di accuse reciproche, Morty ha un'illuminazione e capisce che i ricordi creati dai parassiti sono sempre piacevoli o divertenti, dunque le persone reali sono quelle per cui è possibile pensare a brutti ricordi. I precedenti flashback comici, grotteschi e sempre a lieto fine vengono quindi sostituiti da altri imbarazzanti o genuinamente traumatici, mentre al tempo presente i buffi e apparentemente benevoli intrusi vengono sterminati uno a uno. Sembra di poter leggere qui una dichiarazione di poetica che va oltre la parodia: l'istanza narrante sta posizionando *Rick and Morty* su un piano diverso rispetto alle narrative più rassicuranti, sacrificando simbolicamente l'allegria dei vari Uncle Steve, Cousin Nicky o Photography Raptor sull'altare di un maggiore realismo psicologico.

O forse non è il realismo psicologico il punto, ma una strategia narrativa che accomuna *Rick and Morty* alle serie drammatiche con protagonista criminale (cfr. Bernardelli), filone ricchissimo che ha alimentato la prima "rivoluzione seriale" guidata da HBO. Come ha argomentato Margrethe Vaage, queste serie manipolano la reazione dello spettatore alternando due dispositivi testuali, che chiama "fictional relief" e "reality check". Il primo è il meccanismo per il quale, nel momento in cui ci appassioniamo a un racconto, non prendiamo in considerazione tutte le conseguenze etiche o politiche che le azioni narrate avrebbero sul mondo reale. Il secondo è invece l'effetto opposto: il momento in cui il testo decide di ricordarci delle conseguenze, rompendo l'incantesimo. Per fare un esempio: nel teaser di "Rest and Ricklaxation" (3x06), in un montaggio di poche scene, Rick e Morty salvano un'intera civiltà con una missione alla Han Solo contro l'intera aviazione spaziale nemica, salvandosi per miracolo. La sequenza è un altro piccolo pezzo di bravura per la compressione narrativa e riferimenti pop, in cui si fa in tempo a inserire una missione all'interno della *Mothership* nemica attraverso dei pertugi che ricordano parecchio una vagina e un ano. Ma alla fine dell'avventura, al momento del ritorno a casa, i nostri due eroi sono da soli nella loro navicella, in preda a lacrime e tremori per la sindrome post-traumatica da stress:

Morty (piangendo disperatamente): "I can't do this anymore! Why do you keep doing this to us?"
Rick (tremando visibilmente): "I don't know, Morty! Maybe I hate myself, maybe I think I deserve to die. I-I-I-I don't I don't know!"

Più che come riassestamento etico, il reality check è utilizzato in opposizione al play mode: come spettatori siamo esposti da un lato ai fuochi d'artificio di un'immaginazione provocatoria e

bizzarra, dall'altro a orrore e sofferenza. Nel finale di "Total Rickall", ad esempio, dopo lo sterminio dei parassiti alieni, la famiglia Smith si siede finalmente a tavola. Con loro c'è ancora Mr. Poopybutthole, un personaggio dalla forma non umana, apparso per la prima volta in questo episodio. Beth suppone che si tratti di un parassita e gli spara, ma stavolta le cose vanno diversamente: Mr. Poopybutthole inizia a sanguinare e a urlare di dolore, era davvero un amico di famiglia. Nella scena finale lo vediamo in ospedale, vivo ma impegnato in una dolorosa e difficile terapia riabilitativa.

La serie è piena di momenti puramente drammatici: nel finale di "Autoerotic Assimilation" (2x03) Rick tenta il suicidio e non riesce solo perché troppo ubriaco. D'altra parte, come avevamo scoperto nel corso della prima stagione, il suo apparentemente insensato tormentone "Wubba lubba dub dub" è in realtà un'espressione di un linguaggio alieno che vuol dire "I am in great pain, please help me".

In "Rick Potion #9" (1x06) Rick, su richiesta di Morty, confeziona un prodotto chimico che gli permetta di conquistare la sua cotta scolastica Jessica. Non prima, ovviamente, di avergli spiegato che l'amore è un'illusione:

I hate to break it to you, but what people calls 'love' is just a chemical reaction that compels animals to breed. It hits hard, Morty, then it slowly fades, leaving you stranded in a failing marriage. I did it. Your parents are gonna do it. Break the cycle, Morty. Rise above. Focus on science.

Ma Morty è in piena pubertà e quando si parla di Jessica non riesce a essere molto freddo, dunque passa subito all'azione. Date queste premesse, lo sviluppo che ci si attende è una serie di incidenti che portino il piano a fallire, un twist brillante e una qualche morale, per quanto ironica e autocosciente, sulla natura dell'amore tra esseri umani. Gli incidenti ci sono: il siero si propaga inaspettatamente per via aerea e contagia prima tutta la scuola, poi tutto il mondo, finché in poco tempo il mondo intero è innamorato di Morty. Tutti, tranne la sua famiglia: il composto non funziona su chi ha il suo stesso DNA. Rick per due volte elabora un antidoto, ma ottiene solo altre mutazioni genetiche, alla fine delle quali l'intera Terra è popolata da mostri deformi, dei "Cronenberg". A questo punto le cose prendono una piega inaspettata: l'unica soluzione rimasta è sostituirsi a loro stessi in una dimensione parallela in cui sono morti. Così i due si ritrovano a seppellire i loro stessi cadaveri e a prendere il posto di se stessi in una nuova realtà, abbandonando la precedente al suo destino. Nel finale dell'episodio un Morty evidentemente traumatizzato si aggira per casa cercando di familiarizzare con un mondo che è una fotocopia del suo, ma non è davvero il suo.

Sarebbe una storia già piuttosto cupa, ma non è ancora abbastanza: lo spettro della dimensione distrutta torna a farsi vivo di tanto in tanto, con una menzione o con un vero e proprio ritorno, come nel primo episodio della terza stagione, quando Morty vi porta Summer per mostrarle "*t*he parts of Rick's adventures you don't get to see. The parts he leaves behind". Ma già nella prima stagione la cosa aveva acquisito tutto il suo peso

tematico: in “Rixty Minutes”, di cui si è già parlato, una delle prime esplorazioni del multiverso da parte della famiglia Smith crea un enorme sconquasso emotivo: mentre Rick e Morty guardano la TV interdimensionale, Beth e Jerry usano invece degli occhiali interdimensionali per vedere come si svolgono le loro vite negli altri universi. Quello che scoprono, con grande sconcerto, è che hanno avuto molto più successo dove Summer non è nata e dove non si sono sposati. Quando Summer non ne può più delle loro discussioni e corre al piano superiore in lacrime, decisa a scappare di casa, Morty la raggiunge e le spiega perché nulla di tutto questo dovrebbe preoccuparla:

Morty: On one of our adventures, Rick and I basically destroyed the whole world. So we bailed on that reality and we came to this one. Because in this one, the world wasn't destroyed. And in this one, we were dead. So we came here, and we buried ourselves and we took their place. And every morning, Summer, I eat breakfast 20 yards away from my own rotting corpse!
Summer: So…you're not my brother?
Morty: I'm better than your brother. I'm a version of your brother you can trust when he says "Don't run" Nobody exists on purpose. Nobody belongs anywhere. Everybody's gonna die… Come watch TV?

Il reality check più potente, di sottofondo all’intera serie, è il mettere in evidenza che se davvero avessimo accesso al multiverso, dovremmo prendere in considerazione infinite versioni possibili di tutto ciò che abbiamo di più caro. Quale peso assegnare allora ai sentimenti, ai valori umani?

Note

[1] O forse esplicitandone il lato oscuro: lo stand-up comedian John Mulaney ha in repertorio un intero pezzo sul sospetto rapporto tra Doc e Marty.
[2] Va notato che solo nella terza stagione si sono aggiunte delle sceneggiatrici alla writers’ room di *Rick and Morty*: Jane Becker, Jessica Gao, Sarah Carbiener e Erica Rosbe.
[3] Cfr. Sandler, Russo, Elkins. Per evitare confusioni eviterò la grafia “[adult swim]”, che sarebbe quella corretta.
[4] Il campionato di basket collegiale.
[5] Roiland ha dichiarato che la bocca a “W” è un omaggio esplicito a Ren & Stimpy, anche se ormai si trova anche altrove, ad esempio in *Adventure Time*.
[6] Nella la quale ovviamente comprendo anche i dialoghi.
[7] Ad esempio al San Diego Comic-Con.
[8] Secondo Neuman e Nünning bisognerebbe fare distinzione tra metanarrazione e metafiction. In questo contesto, tuttavia, non credo sia necessario, e userò il termine metanarrazione per indicare i momenti in cui il testo fa riferimento a sé stesso in quanto testo o prodotto culturale.
[9] Intesa nel senso genettiano di infrazione dei confini tra i livelli narrativi.

[10] Va notato che Rick è l'unico personaggio a cui è concesso di rompere la quarta parete, a parte Mr. Poopybutthole alla fine della seconda stagione.

Bibliografia

Tom Barnes, "How Cartoon Network Became the MTV of the 21st Century", "Mic", 20/08/14.

Andrea Bernardelli, *Cattivi seriali. Personaggi atioici nelle produzioni televisive contemporanee*, Carocci, Roma, 2016.

Trisha Dunleavy, *Television Drama. Form, Agency and Innovation*, Palgrave MacMillan, New York and London, 2009.

Evan Elkins, "Cultural Identity and Subcultural Forums: The Post-network Politics of Adult Swim", "Television & New Media", Vol. 15(7), 2014, pp. 595–610.

Rebecca Farley, "From Fred and Wilma to Ren and Stimpy: What makes a cartoon "'prime time'?", in Stabile e Harrison, pp. 147-164.

Edward Morgan Forster, *Aspetti del romanzo*, Garzanti, Milano, 1991.

Amanda Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, New York University Press, New York, 2007.

Brigit Neuman, Ansgar Nünning, "Metanarrative and Metafiction", in Hühn, Peter et al. (a cura di), *The living handbook of narratology*, Hamburg University, Hamburg, 2014.

Horace Newcomb, "Narrative and Genre", in John Downing (a cura di), *The SAGE Handbook of Media Studies*, Sage, Thousand Oaks, CA, 2004.

Ron P. Russo, *Adult Swim and Comedy*, Gai Russo Inc., Chagrin Falls, OH, 2008.

Kevin Sandler, "Synergy nirvana: Brand equity, television animation, and Cartoon Network", in Stabile e Harrison, pp. 89-109.

Carol A. Stabile, Mark Harrison, *Prime Time Animation. Television Animation and American Culture*, Routledge, London and New York, 2003.

Margrete Vaage, *The Antihero in American Television*, Routledge, London, 2015.

Paul Wells, "'Smarter than the average art form': Animation in the television era", in Stabile e Harrison, pp. 15-32.

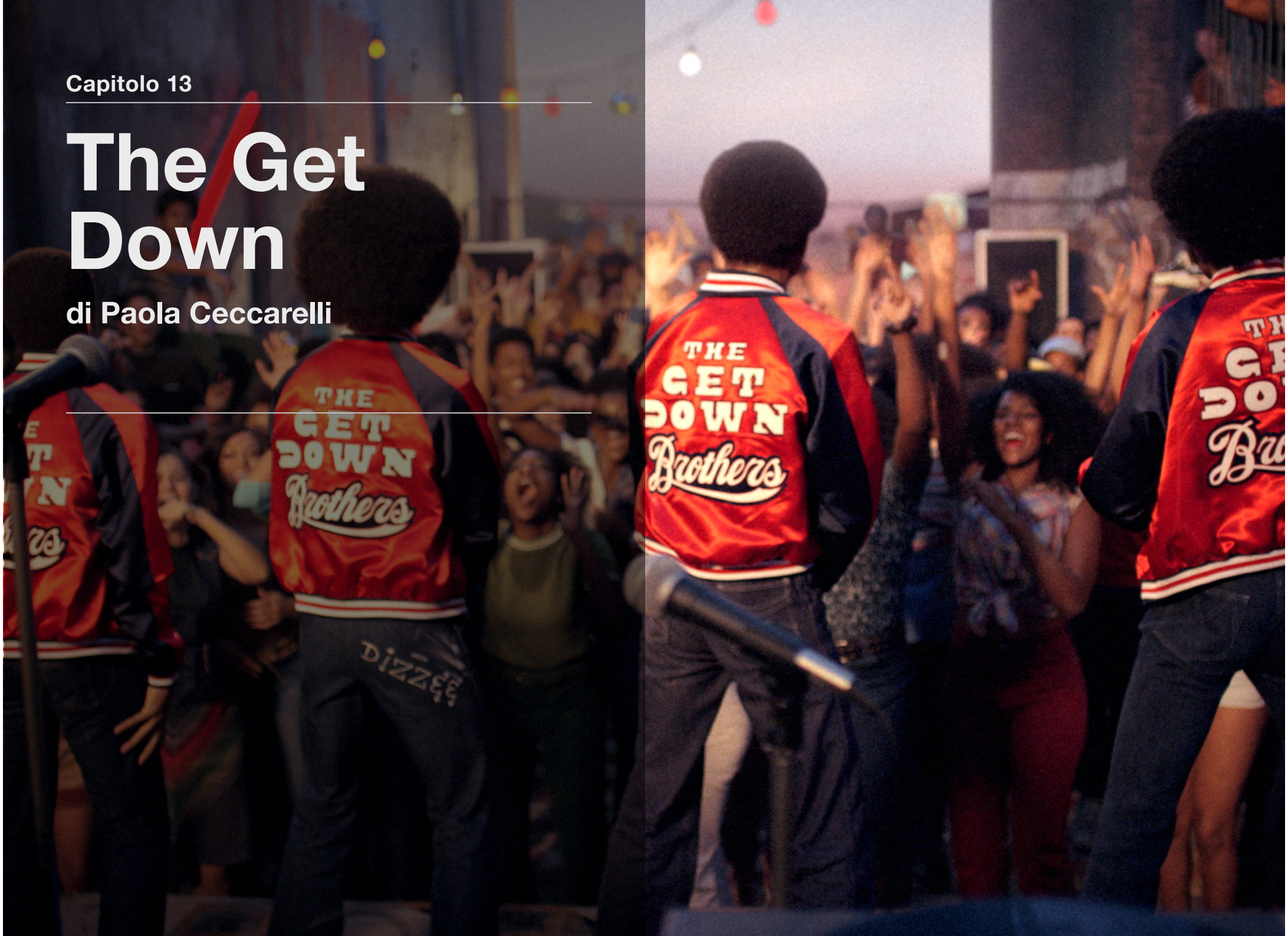
Biografia dell'autore

Gianluigi Rossini è dottore di ricerca in Generi letterari all'Università dell'Aquila, dove si è occupato principalmente di television studies, serialità televisiva e narrazione seriale. Oltre al volume di recente uscita *Le serie TV* (Il Mulino, 2016), ha pubblicato diversi saggi in riviste accademiche ("Between", "Contemporanea", "Arabeschi"). Attualmente è assegnista di ricerca presso l'Università dell'Aquila.

Capitolo 13

The Get Down

di Paola Ceccarelli



SCHEDA TECNICA

Titolo originale *The Get Down*

Anno 2016

Stagioni 1 (11 episodi) terminata

Network Netflix

Creatore Baz Luhrmann, Stephen Adly Guirgis

Cast principale

Justice Smith è Ezekiel “Books” Figuero

Shameik Moore è Shaolin Fantastic

Herizen F.Guardiola è Mylene Cruz

Skylan Brooks è Ra-Ra Kipling

Tremaine Brown Jr. è Boo-Boo Kipling

Jaden Smith è Marcus “Dizzee” Kipling

Giancarlo Esposito è Pastor Ramon Cruz

Trama

Un quartiere in una grande città. Un treno che porta messaggi di speranza. Un quaderno che contiene parole magiche. Un disco che gira costantemente su un giradischi. Un pastello per individuare il *get down*. Una voce come velluto e un battito per dare un’emozione.

The Get Down è una serie ambientata a New York nel 1977 che narra la storia di un gruppo di ragazzi adolescenti che vuole realizzare il proprio sogno e vivere di musica. In particolare le vicende girano intorno a Ezekel “Books” Figuero e a Mylene Cruz giovane ragazza portoricana, senza tralasciare la situazione nel Bronx.

Mylene è figlia di un pastore, Ramon il quale è contrario al volere della figlia, ma grazie a suo zio Francisco Cruz “Papa Fuerte” e un fallito produttore discografico Jackie Moreno riuscirà, assieme alle sue due amiche Regina e Yolanda, a incidere un disco con la Marracash Record.

Ezekel è un giovane orfano portoricano che vive con la zia e il suo compagno. È molto bravo con le parole e con le rime e con queste vorrebbe conquistare il cuore di Mylene.

Shaolin Fantastic è un giovane teppista e lavora come spacciatore per Fat Annie e il figlio Cadillac proprietari del Les Inferno, uno dei locali più malfamati del Bronx. Shaolin inizialmente graffitaro abbandona quest'arte per dedicarsi a tempo pieno a fare il dj sotto la guida di Grandmaster Flash. Grazie a questa forte passione incontra il suo paroliere, Ezekel e formano i Get Down Brothers assieme ai quattro fratelli Kipling: Dezee il più grande, l'artista graffitaro, Raraa il più razionale e Boo-Boo il più piccolo della famiglia.

Il Bronx, il quartiere malfamato che li accomuna, in cui vivono e da cui vorrebbero fuggire. Una situazione economica decadente e aria di bigottismo si respira a New York in quegli anni. Politici corrotti e futuri sindaci che credono che i graffiti siano un reato. Ma ciò che dà speranza ai ragazzi è il sogno di vivere per la musica. Essi sognano di diventare famosi attraverso il loro gruppo e il get down.

Musica e Bronx sono i veri protagonisti della storia poiché i ragazzi lotteranno per unire i tre regni e far sopravvivere la loro musica nonostante il quartiere sia circondato dalle droghe e dalla criminalità.

Nel Bronx, così come nella nostra storia, c'è chi sopravvive e chi rimarrà nella strada da dove è venuto.

Il sogno

Ci sono vari modi di raccontare una storia e ci sono altrettanti modi di raccontare la storia.

The Get Down è un esempio che racchiude entrambi i concetti perché è un prodotto che converte su più aspetti, in primo luogo la storia.

La narrazione avviene attraverso un flashback su quello che era il 1977 negli Stati Uniti, in particolare a New York, e ancor più nello specifico nel Bronx. Raccontata da Mr. Books durante un concerto live in cui narra la sua adolescenza. I suoi amori, le sue passioni, la voce della sua rabbia per via dell'essere costretti a crescere velocemente per sopravvivere nel Bronx.

Una dura realtà, una dura prova e lotta alla sopravvivenza, specie per dei ragazzini adolescenti di origine africana o portoricana, che vivono in una comunità, ma costretti a vivere nella strada tra la mafia e le droghe che nascevano in quegli anni.

New York era l'esempio massimo della cultura, era nel fiore dell'esplosione, della trasgressione estrema. Tutti in quegli anni avrebbero voluto essere a New York per via del cambiamento rivoluzionario che ha portato al punto di svolta della nostra cultura.

The Get Down è tutto questo e allo stesso tempo non lo è.

È a metà tra fiction e realtà. È un lungometraggio, è una serie tv, è il racconto della storia, la storia di un gruppo di giovani adolescenti, nati e cresciuti nel Bronx, è la storia del loro sogno, di uno spaccato di vita americana, è la storia di personaggi inventati e realmente esistiti, è la storia dell'origine dell'hip hop, della nascita del rap e dell'evoluzione della disco music. Infine, è la storia della speranza e del coraggio di poter emergere dalla propria malsana realtà e diventare qualcuno.

Prima di tutto *The Get Down* è una serie originale Netflix, probabilmente la più costosa, creata da Baz Luhrmann e Stephen Adly Giurgis, con un cast d'eccezione come i giovanissimi Justice Smith, Shameik Moore, Herizen F. Guardiola.

È composta da 11 episodi dalla durata variabile tra i 50 e i 90 minuti. Divisa in due parti, la prima composta da 6 episodi diffusa su Netflix il 12 Agosto 2016 in cui viene annunciata la prima parte della serie; in seguito bisognerà aspettare il 7 Aprile 2017 per completarne la visione con i successivi 5 episodi.

Baz ha dichiarato che ha lavorato a questa folle avventura per 10 anni paragonandola quindi ad "(…) una storia d'amore senza fine". [1] Ma il tutto è avvenuto con estremo successo, grazie anche alla particolare attenzione ai dettagli, che per gli anni Settanta era maniacale, come il calzino che richiamava la t-shirt, o i capelli cotonati, o i pantaloni a zampa ecc, tutti aspetti curati dalla moglie Catherin Martin che ha ottenuto 4 nomination con i film precedenti, *The Great Gatsby* e *Moulin Rouge*.

"Il mio sogno era giusto, ma alla fine sembrava solo un problema". In questa frase pronunciata da Mr.Books già nella Part.1 Ep.1 "Where There Is Ruin, There Is Hope for a Treasure" è racchiuso il concetto di fondo di tutta la serie: un sogno legittimo, ma che sembrava solo un problema per via della situazione malfamata in cui si viveva, una realtà realmente esistita e che esiste tutt'ora in altre parti del mondo.

Storytelling I e II Parte

Tra la prima e la seconda parte vi è un arco temporale di distanza di circa otto mesi, quindi c'è forse, anche, una differenza di pubblico, ma la regia rimane sempre coerente con le puntate precedenti. Possiamo dire che nella prima parte ci viene raccontata una storia e nella seconda parte ce ne racconta

un'altra. Assistiamo quindi ad una evoluzione narrativa: nella prima parte Ezekel e Mylene vogliono raggiungere un sogno ed uscire dal Bronx, entrambi sono in lotta con loro stessi tra il fare la cosa giusta e il seguire il loro sogno. Ezekel vorrebbe accettare la possibilità di fare il tirocinio presso le World Trade Center e fare musica con i suoi amici; Mylene vorrebbe cantare e diventare famosa, ma allo stesso tempo che la sua famiglia fosse felice, senza dover andare contro la chiesa e suo padre, in modo che la sua voce fosse innalzata al volere di Dio. E il volere più grande di entrambi è uscire dal Bronx insieme. Nella Part.1 Ep.6 “Raise Your Words, Not Your Voice” entrambe le situazioni e tutte quelle ad esse collegate, si snodano. I Get Down Brothers riescono a conquistarsi il rispetto dai rapper del Bronx e la benedizione da Grandmaster Flash e Ezeke ottiene il tirocinio; Mylene ha il suo brano, hit della disco music, che rispetta il volere di Dio e quindi di suo padre.

Nella stessa puntata ci viene presentato anche un altro elemento narrativo che presto si snoderà e avrà più visibilità nella seconda parte: è la figura di Dezee. Fino a quel momento il suo ruolo era particolarmente silenzioso. Nello stesso tempo ci viene presentato Thor (un suo amico graffitaro) che lo porterà ad una festa con un dj famoso in uno dei locali disco di Manatthan, in cui chiunque può sentirsi libero. Questo è un elemento importante perché è in quel momento che Mylene e il suo gruppo, le Soul Madonnas iniziano la loro scalata verso il successo, infatti Dezee porterà a Thor il disco della sorella per farglielo ascoltare.

Durante la serata i due ragazzi si baciano.

L’episodio “Unfold Your Own Myth”, l’inizio della seconda parte si apre con una finestra sui sogni raggiunti di Mylene e Ezekel facendoci intendere che siamo nel 1978.

Dezee ci racconta anche attraverso il fumetto che scrive ogni settimana per il suo amico Thor che è finito in carcere per via della nuova legge che i graffiti sono un reato. Quelle che narra sono le “Avventure dei Get Down Brothers” in cui tutti sono supereroi e l’alieno verde Rumi dai capelli appariscenti (lo pseudonimo di Dizzee, il nome con cui si firma) va spesso a trovare il suo amico in carcere. È passato del tempo e mentre Mylene ha un contratto con la più grande casa discografica, Zeke si esibisce con i suoi fratelli in un locale che Shaolin gestisce. Ma oltre a suonare è anche spacciatore infatti i suoi affari girano intorno al volere di Fat Annie e il figlio Cadillac.

Altri personaggi subentrano e prendono spessore, ad esempio anche Boo-Boo decide di seguire le orme di Shaolin aiutandolo nel giro delle droghe perché vuole fare soldi. Anche loro hanno

maggiore importanza: non più solo erba, ma anche cocaina ed eroina. Ci troviamo in un periodo storico ben preciso, sono gli anni infatti dell'eroina, del punk rock, dei Sex Pistols, dei Village People, di Michael Jackson e dell'uscita di *Saturday Night Fever*. Tutto questo interagisce con la narrazione.

Nel frattempo anche il personaggio del padre di Mylene assume maggiore spessore che è contrario ad ogni forma di perdizione secondo la sua chiesa come il negare alla figlia di andare allo *Studio 54*, o semplicemente cantare ma solo nella sua chiesa. Mylene deve lottare con un altro fardello: quello di voler essere libera nello spirito e nei propri voleri dato che è costantemente bloccata dal padre.

Giancarlo Esposito che tra Spike Lee e Vince Gilligan arriva a Baz e Stephen, con un ruolo completamente diverso dai precedenti, interpreta il pastore della comunità del South Bronx, padre di Mylene, ossessivo e possessivo nei confronti della figlia, che le vieta di cantare poiché ritiene che la musica disco sia indice del demonio. Nella seconda parte il suo ruolo ha maggiore importanza fino allo spettacolo che terrà sul palco della sua chiesa, un attimo prima di suicidarsi.

"Perché è la vita di un attore, è la recitazione, la voglia di sdoppiarti, di sorprenderti, e di scopriti allo stesso tempo. Devi mollare il colpo, anche a malincuore. Prendere e lasciare. Lasciare e riprendere". [2]

In sostanza i personaggi nella seconda parte non sono più legati a Ezekel o Mylene, quelli che prima erano di contorno ora hanno un loro ruolo specifico ed una parte importante. La lotta non è più come prima nei confronti di un sistema emarginato, ma è dentro loro stessi poiché vorrebbero alzarsi ed essere liberi veramente.

"Innalza le parole, non la voce"

La storia vera

Un esempio di storia vera che si mescola a storia inventata è senza ombra di dubbio la puntata dedicata al black out: "Darkness is Your Candle". Era il 13 luglio del '77 in cui tutta New York rimase nel buio più totale per ore.

Un anticipo di quello che accadrà lo abbiamo già nell'inizio della puntata in cui i ragazzi (inizialmente si chiamano "I fantastici 4 più uno") cercano di organizzarsi su come raccogliere dei fondi per acquistare vinili e giradischi, ma come accenna il proprietario del negozio di dischi, in quel periodo tantissimi gruppetti di ragazzi vanno lì con le stesse intenzioni, promettendo di saldare il credito o pagare a rate. Non riescono nelle loro intenzioni, ma acquistano una cassetta di contrabbando mixata di Grandmaster Flash e organizzano una festa per raccogliere soldi e poter finalmente acquistare il giradischi. Boo-Boo finge di fare il dj, Zeke di passargli i dischi, la festa prende quota e all'entrata tutti pagano la loro quota. Finché non vengono scoperti e la festa finisce, perdono i soldi guadagnati perdendo la fiducia nei confronti di Flash e Shaolin.

"Nel Bronx quello che è sbagliato può sembrare giusto e quello che è giusto può sembrare sbagliato".

È così che Zeke annuncia una rinascita, quella dei "The Get Down Brothers" dopo aver gettato nel fiume la macchina regalatagli da

Cadillac, con un cadavere dentro. In quel momento la città si spegne e i ragazzi rimangono sul ciglio del pontile illuminati solo dalla luce della luna.
Le immagini sono alternate tra ciò che accade in tutta la città con immagini di repertorio, e i due segmenti narrativi, quello dei ragazzi e quello di Mylene nello studio di registrazione e della madre con Papa Fuerte che nella realtà è stato Ramo S. Velez, il padrino del South Bronx. Per completare l'alternanza tra finzione e realtà, un voice over radiofonico raccorda ciò che accade esternamente a Manhattan e ciò che stanno vivendo i nostri personaggi. Come accadde davvero quella notte anche i ragazzi decidono per vendetta nei confronti di Cadillac di recarsi al *Les Inferno* per rubare giradischi e vinili approfittandone del black out.
Infine è il canto di Mylene che rassicura nonostante le 36 ore di buio e oltre 1000 incendi in tutta la città.

A completare il quadro storico sull'accaduto, c'è un breve documentario narrato da Grandmaster Caz e Disco Wiz, hip hopper newyorkesi, che ricordano come sia esplosa la cultura hip hop, termine che nacque da Keith Wiggins dei Grandmaster Flash e the Furious Five. Lo stesso master che ci viene raccontato dalla serie. Nella storia, infatti, lui stesso insegna a Shaolin Fantastic la chiave del get down, o meglio il "pastello" con cui i ragazzi devono risolvere l'enigma del get down.
"It was like Christmas for black people".
Per i dj nascenti era costoso comprare vinili e l'attrezzatura necessaria per poter praticare quel genere di musica, ma nella notte del blackout ci furono dei grandi disagi in tutta la città, tra cui negozi distrutti e saccheggiati, e i ragazzi riuscirono a rubare il materiale di cui avevano bisogno.
"E la nascente cultura hip hop, in un attimo, è a ogni angolo della strada". [3]

Quella fu la notte dei dj

Altri eventi reali hanno ispirato la fiction come le guerre tra le bande, o i palazzi del Bronx che bruciano.
Un altro elemento importante, dal punto di vista storico, oltre alla nascita dell'Hip Hop, è la Disco Music che in quegli anni era di contorno e esplose proprio negli anni Settanta in quanto cultura oltre che genere musicale per via della reazione violenta afroamericana e omosessuale.
"Le nostre discoteche sono piene di droghe e omosessualità". Il padre di Mylene con questa frase ci mostra lo scenario della

disco che ci viene mostrato in “Raise Your Words, Not Your Voice”. Nella prima parte infatti ci viene spiegata la nascita alternando immagini del passato con immagini della nostra storia. Ci viene palesemente detto che il brano, per avere successo non passa dalle etichette discografiche, bensì dai dj dei locali omosessuali perché è lì che nasce tutta la cultura disco. Per Tim Lawrence la Disco è “Un movimento che dai locali sotterranei dei quartieri Newyorkesi si espande a Manhattan”, la città in cui Mylene vuole diventare famosa grazie alla sua musica.

Già dalla prima puntata ci viene mostrato quello che principalmente in quegli anni era trasmesso in tv, lo show disco in cui vi erano trasmissioni con gare di ballo ed un dj al mix come direttore d’orchestra, come per DJ Malibù in Les Inferno. Il ballo era più importante della musica con cui ci si scatenava sulla pista. Gli elementi principali della disco sono stati: la matrice urbana, tempo libero del week end, uso delle droghe, passione sfrenata per il ballo e il ruolo del dj che è diventato fondamentale, tutto questo è il fenomeno della disco che da subito diventa un vero e proprio stile.

Produttori e etichette lanciano sul mercato una serie di dischi che in breve tempo scalano le classifiche, è il periodo infatti di Donna Summer, Barry White, i Bee Gees e tanti altri. Il sound disco, funky, l’uscita del film *Saturday Night Fever* di John Badham negli Stati Uniti, citata nella seconda parte della serie quando è passato un anno, infatti siamo nel 1978, fa da sfondo ai nostri personaggi. Mylene cerca anche lei di ottenere un contratto discografico avendo come idoli alcuni artisti citati sopra, come anche Zeke ha come idoli Flash, Afrika Bambaataa e così via.

La disco è quindi una forma di intrattenimento che ha impostato nel sistema mediale idoli, codici e linguaggi. Un pubblico quello della Secret Disco Revolution composto soprattutto dal popolo black desideroso di abbandonare i quartieri ghetto e di integrarsi in una comunità urbana multi-razziale e ambienti professionali di buon livello, stesso desiderio e speranza dei ragazzi del get down, oltre che di realizzare il proprio sogno. Strada facendo ci si accorgerà che questo sogno verrà perseguito costi quel che costi. Nonostante la strada si divida, bisogna scegliere se proseguire verso un sogno o uscire dall’ambiente malfamato del ghetto che risucchia e intrappola sempre di più in una mafia da cui difficilmente si riesce a liberarsi. A volte questo avviene solo con la morte.

La disco manifestò rapidamente una crescita esponenziale fino al 12 luglio del 1979 in cui i fans del rock, country, blues si unirono

contro la discomusic manifestando e distruggendo più di 100.000 dischi urlando “Disco Sucks”! Il concetto di base era che la musica era come una bella donna senza cervello e da colpire era principalmente lo stile di vita, non il genere musicale.
Quella notte fu ricordata come “La notte in cui morì la Disco”.
Da lì in poi l’immaginario Disco è penetrato nella nostra cultura tanto che le discoteche si trasformarono in club negli anni Ottanta (Club Culture), poi diventa elettronica negli anni Novanta, influenzando quindi molto la cultura attuale e i generi.
Infine fa ingresso il fumetto che è presente principalmente nella seconda parte della serie. Già infatti dal settimo episodio “Unfold Your Own Myth” quando Dezzee introduce il suo fumetto per raccontare il recap di ciò che è accaduto. Rumi l’alieno verde dai capelli afro che lotta per l’uguaglianza, la lotta per la libertà e la rivoluzione. Ma ancor di più l’ultima puntata “Only fro Exile Can We Come” verterà sull’unione dei tre regni (Flash, Kool Herk, Bambaata) perché solo così il get down trionferà contro chi vorrebbe impossessarsene.
È chiaro come ci si trovi di fronte ad un prodotto convergente perché coinvolge il fumetto che, soprattutto nella seconda parte della serie, non è solo di contorno per delineare l’immagine, ma racconta fatti e azioni che portano avanti la storia.
In sostanza, nella cosiddetta Seconda Golden Age delle produzioni televisive non si parla più solo di un prodotto del medium tv, ma coinvolge tutti i media, nel nostro caso il fumetto, appunto.

Definire *The Get Down* un cult della terza Golden Age significa invece che oltre alla qualità del prodotto dal punto di vista tecnico, ci sia convergenza tra i medium su piattaforme maistreaming come Netflix.
Ci si avvale quindi di molti media diversi, come video, fotografie, musica o testo. Ma la scelta di raccontare una parte della serie attraverso il fumetto risulterebbe forse un passo indietro o un problema di budget?
Forse questo è uno dei motivi per cui si è parlato di flop o addirittura uno dei motivi della cancellazione della serie, ma una cosa è certa: sembra che *The Get Down* abbia le caratteristiche giuste per essere definito un prodotto intertestuale che dalla serie tv può agevolmente migrare al fumetto, come nel caso dell’ottava stagione di *Buffy The Vampire Slayer* che è migrata nel mondo dei comics dopo la chiusura della serie tv.

Successo

Sei i registi che hanno firmato le puntate della serie il primo fra tutti lo stesso creatore Baz Luhrmann (“Where There Is Ruin, There Is Hope for a Treasure”), Andrew Bernstein, Lawrence Trilling e Ed Bianchi che ha diretto ben sei puntate.
“In *The Get Down* le scenografie e le ambientazioni sono eccessive, artificiose, mascherate - talvolta goffamente - dagli effetti e da sfocature studiate a puntino, post-produzione che va in aiuto di chi non ha avuto tutto il budget di cui aveva bisogno (e pensare, però, che ogni episodio è costato 10 milioni di dollari, per un totale di 120) “[4].

Ma ciò che non stona assolutamente è il collegamento che c'è tra le puntate dal punto di vista registico e di montaggio. Questi secondo il mio punto di vista i motivi del successo. In "Gamble Everything", abbiamo un altro esempio della spettacolarizzazione all'interno della serie, infatti ci viene presentato il Rubycon, locale di tendenza e trasgressione nella fiction simile allo *Studio 54* che ci ricorda, se vogliamo i colori e le scenografie del *Moulin Rouge*.

La voce, la musica fanno da raccordo nelle varie scene attraverso mix di ritmi e montaggio alternato/parallelo. Così come nella sesta puntata attraverso la parola Potere/Power si innescano varie sequenze: Annie che convince Shaolin ad uccidere Napoleon di un'altra gang, Mr. Gunn che cerca di convincere Ezekel a svolgere il tirocinio per lui poiché attraverso il potere si ha il controllo. Vi sono anche altre sequenze che vengono collegate tra loro tramite un brano o un discorso che agli occhi dello spettatore appare unico nonostante siano diversi personaggi in diverse situazioni a parlare.

Il successo e ciò che lo rende un fenomeno cult è senza dubbio il fatto che *The Get Down* non solo è un musical, ma è anche spettacolo.

Insuccesso

Probabilmente l'accordo tra Sony e Netflix è stato sicuramente uno dei maggiori successi, ma la divisione della prima stagione tra prima e seconda parte, avrà sicuramente portato dei vantaggi, poiché dal punto di vista del pubblico forse ha creato una divisione: TGD è sicuramente una serie di nicchia, oltre che la più costosa di Netflix, ma il fatto che sia stato trasmesso a distanza di mesi e diviso in due parti, probabilmente non è stata una strategia competitiva che ha creato dei vantaggi, nonostante il binge watching bensì ha creato due tipi di pubblico lo ha fatto oscillare tra il successo e l'insuccesso.

Probabilmente la prima stagione essendo costata sarebbe difficile mantenere lo stesso livello economico con l'eventuale seconda

stagione, dato il presunto flop della seconda parte che ne ha effettivamente causato la cancellazione. [5]

In qualsiasi caso si è provato comunque a raccontare un periodo storico molto importante che ha letteralmente rivoluzionato la storia della nostra cultura (in particolare quella Americana) e sicuramente i personaggi che sono nati è responsabilità dei creatori farli continuare a vivere.

Una scommessa, quella di Netflix che ha il diritto di essere vinta poiché è un ecosistema narrativo che già dal 2013 ha distribuito intere stagioni di *House of Cards*, ed anche di produrne. Questa è una delle strategie più riuscite dalla piattaforma, oltre all'accordo sicuramente rilevante con la Sony, il fatto che abbia già da tempo inaugurato il modello di produzione e distribuzione dalla e sulla piattaforma, che sia originale e di qualità.

Speranza, rivoluzione, amore, sogno sono questi i valori che alla fine del viaggio tanto atteso riempie lo schermo, fantastico, surreale, colorato e spettacolare dell'ultima puntata "Only from

Exile Can We Come Home". I personaggi hanno lottato per l'amicizia, per i valori quali, il rispetto, l'amore per la famiglia, per inseguire i propri sogni, pensavano che la strada fosse solo una quella della droga, degli stupefacenti della vita malfamata, della strada ma "Life is a test" e solo alla fine si è davvero liberi nonostante si abbia il cuore infranto perché è solo così che ci si spinge oltre il limite, per via di un'ambizione. Perdere il proprio regno rapidamente, perdere tutto per inseguire il proprio sogno. È questo il prezzo da pagare. È questo quello che sentiamo dalle parole di Mylene, Mr Books e Books, nel testo del brano "On The Otherside".

"So I'm packing my bags
I'm gonna leave it all behind
I wanna open up my eyes
And see you on the other side".

C’è spettacolo, c’è amore, c’è la speranza.
The Get Down è la memoria collettiva, l’esperienza, il sentimento per un'epoca e un luogo che diventa fiction.

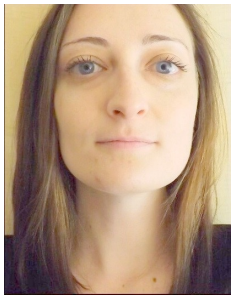
Note

[1] Gianmaria Tammaro, *Artificiosa ed eccessiva, l'epopea hip-hop di "The Get Down" è un capolavoro. Ma anche no*, “Il Foglio”, 07/08/2016.
[2] Roberto Croci, *Giancarlo Esposito: «Gus è tornato ma io sono geloso»*, “Rolling Stone”, 15/05/2017.
[3] a cura della Redazione, *Grandmaster Flash, che inventò l’hip hop*, “Il Post”, 04/09/2016.
[4] Gianmaria Tammaro, cit.
[5] Daniel Holloway, *‘The Get Down’ Canceled by Netflix*, “Variety”, 24/05/2017.

Bibliografia

Paola Brembilla, Edoardo Mollona, *Game Of Strategy*, G. Giappichelli Editore, Torino, 2015.
Claudio Bisoni, “Saturday Night Fever: il soft body e la mascolinità passiva del nuovo divo-ballerino”, “Cinergie” n°9, Aprile 2016.
Giovanni Guagnelini, Valentina Re, *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Archetipo Libri, Bologna, 2007.
Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, I Prismi Cinema, Bologna, 2008.
Henry Jenkins, *Cultura Convergente*, Apogeo, Milano, 2007.
Gabriele Rigola, “Follow Me. Entertainment, spettacolo, transmedialità”, “Cinergie” *n°9*, Aprile 2016.

Biografia dell’autrice



Paola Ceccarelli è laureata in Dams Cinema presso l'Università di Bologna. Collabora con piccole e medie produzioni indipendenti come producer e post-producer, realizzando, cortometraggi, video clip e format tv. Attualmente è iscritta al corso di Laurea Magistrale in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale dell'Università di Bologna. Durante questo percorso è rimasta particolarmente affascinata dalla serialità televisiva, il quale campo le risulta utile anche dal punto di vista lavorativo e le permette di proseguire con la professione che esercita.

Capitolo 14

The Handmaid's Tale

di Giada Da Ros

THE HANDMAID'S TALE

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *The Handmaid's Tale*

Anno 2017

Stagioni 1 (10 episodi) rinnovata

Network Hulu

Creatore Bruce Miller

Cast principale

Elisabeth Moss è June / Offred

Yvonne Strahovski è Serena Joy

Joseph Fiennes è il Comandante, Fred Waterford

Max Minghella è Nick

Ann Dowd è Zia Lydia

Samira Wiley è Moira

Madeline Brewer è Janine / Ofwarren

Alexis Bledel è Emily / Ofglen

O-T Fagbenle è Luke

Amanda Brugel è Rita

Trama

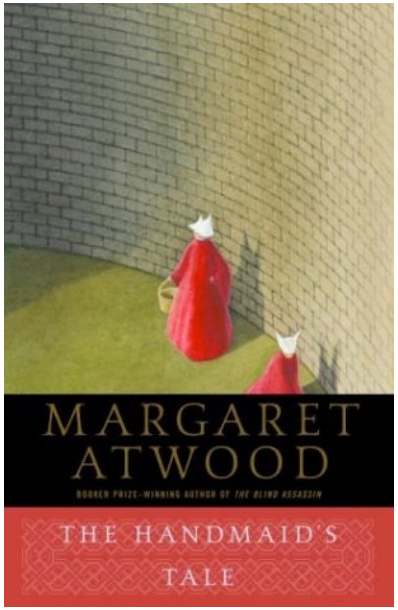
Siamo nella Repubblica di Gilead, una dittatura teocratica distopica in un territorio in quelli che un tempo erano gli Stati Uniti d'America. Un gruppo di estrema destra, i Figli di Giacobbe, con la scusa di presunti attacchi terroristici di "fanatici islamici", ha progressivamente tolto i diritti civili alle persone e obbligato le donne a lasciare il lavoro, ha congelato i loro conti in banca e ha impedito loro di avere proprietà, mettendo tutto sotto il controllo maschile. Ora è proibito loro anche di leggere. Problemi di inquinamento hanno reso sterile gran parte della popolazione. Il potere è nelle mani di una ristretta elite di uomini chiamati i Comandanti. Ciascuno di loro ha una Moglie, una o più donne addette al servizio della casa chiamate Marte, e un'Ancella, utilizzata esclusivamente per fini riproduttivi. Delle donne fertili è stata fatta una retata, per essere inviate e rieducate nei cosiddetti Red Center, sotto il controllo delle Zie ("Aunts"), per poi essere assegnate nelle case dei vari comandanti. Con quella che viene chiamata la Cerimonia, una sorta di stupro rituale, l'ancella si pone mensilmente fra la Moglie, che ne tiene la testa fra le gambe e i polsi nelle mani, e il Comandante, che la

penetra dopo che lei si è stesa e ha aperto le gambe, e dopo che è stato letto uno specifico passaggio della Bibbia. Tutto avviene in modo molto asettico, e tutti sono vestiti. Le donne che non sono fertili, e che si oppongono al sistema, vengono definite le non-donne, e vengono mandate nelle cosiddette Colonie, a lavorare in ambienti così tossici che la speranza di sopravvivenza è solo di alcuni mesi. Tutto avviene sotto il controllo degli Occhi, spie, e degli Angeli, militari armati. Ci sono pene brutali per chi agisce contro i dettami della Repubblica, come l'impiccagione, la lapidazione, la mutilazione genitale femminile...

June è stata rapita mentre cercava di fuggire. Il marito Luke, che lei inizialmente crede morto, è riuscito a scappare in Canada, e la figlia le è stata sottratta. Ora è un'ancella, e come tale non ha più nemmeno diritto al proprio nome. Ora infatti si chiama Offred (Difred, in italiano), ovvero Of-Fred, Di-Fred, in quanto di Proprietà del Comandante Fred Waterford. Il suo nome richiama anche il colore "rosso" dei vestiti che le ancelle, in una società in cui l'abbigliamento è rigidamente regolamentato a seconda del proprio ruolo, sono costrette ad indossare. Ed è un termine praticamente omofono ad "offered" (offerta) a significare che lei è una sorta di offerta religiosa, di vittima sacrificale: la sua sola funzione e utilità è quella di rimanere incinta. Il romanzo stesso da cui la serie è tratta si sarebbe dovuto intitolare "Offred", finché non si è optato per *The Handmaid's Tale* con cui lo conosciamo, in riferimento in parte alle *Canterbury Tales* di Chaucer e in parte alle favole (fairy tales) e alle storie popolari (folk tales), in considerazione del fatto che la storia narrata dal personaggio ha un che di incredibile, di fantastico ed è la narrazione di qualcuno che è sopravvissuto a qualcosa di epocale. Scopriamo le vicende June/Offred attraverso pensieri che vengono portati a galla in voice-over, e attraverso dei flashback che la mostrano prima dell'istituzione del nuovo regime e al Red Center dove la indottrinavano, a suon di violenze e l'occasionale tortura, sotto il controllo della sadica "zia" Lydia, da dove la sua migliore amica Moira, diversamente da lei, è riuscita a fuggire. Serena Joy, la moglie del Comandante a cui è assegnata, vuole disperatamente un bambino e ora la maltratta, ora cerca di accattivarsela a questo solo scopo. La spinge perfino ad avere una relazione con il loro autista, Nick, che è un Occhio, consapevole che, sebbene la colpa dell'infertilità sia sempre e comunque attribuita alle donne, non è escluso che sia dovuta al suo stesso marito. Pur nella paura di essere scoperta, Offred, digiuna di autentici rapporti e contatti umani, vive con lui una storia clandestina, e si incontra anche segretamente con il suo Comandante nel suo studio, su invito di lui, semplicemente per parlare e giocare a scarabeo. Fa amicizia con Ofglen/Emily (un nome che è un tributo a Emily Brontë), un'altra ancella con la quale è accoppiata per andare a fare la spesa quotidiana, presto punita perché considerata una "traditrice del gender", ovvero è un'omosessuale. Offred prende progressivamente consapevolezza ed entra in contatto con una rete di resistenza chiamata Mayday. Alla fine, scopre di essere rimasta incinta.

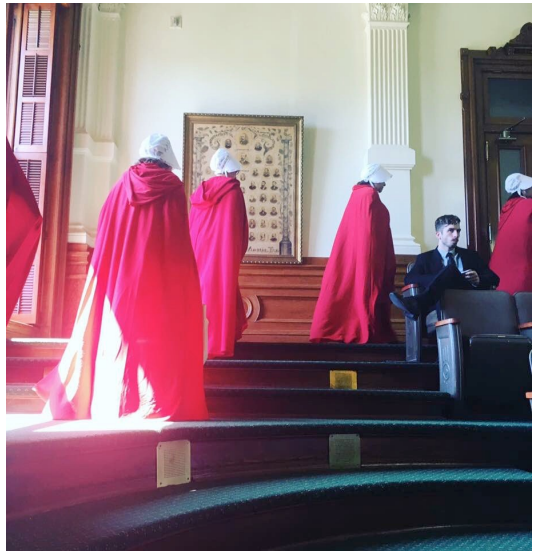
Una narrazione speculativa

Portata sul piccolo schermo da Bruce Miller, *The Handmaid's Tale* è tratta dall'omonimo summenzionato classico della letteratura, divenuto *Il racconto dell'ancella* in italiano, scritto da Margaret Atwood, che nella serie è indicata fra i produttori, e fa un piccolo cameo quando le nuove ancelle vengono portate al Red Center. Pubblicato nel 1985, è spesso stato descritto come una sorta di "*1984* femminista" e già in passato è stato oggetto di vari adattamenti: nel 1990 è stato trasposto sul grande schermo in una pellicola di scarso successo; il Royal Winnipeg Ballet du Canada ne ha fatto un'interpretazione di danza; ne è stata fatta un'opera; c'è in lavorazione una graphic novel; è appena uscito un radio drama in audiolibro con una recentissima continuazione ad opera dell'autrice stessa; nel 2015 è stata organizzata una mostra fotografica, a cui hanno partecipato 350 persone, di tatuaggi temporanei di frasi tratte dal testo dei primi due capitoli del romanzo... È un testo ingranato nella coscienza collettiva. Nella trasposizione televisiva ci sono alcune variazioni rispetto al libro. Lì non si scopre mai il vero nome della protagonista – una scelta dettata dal fatto che molte persone nella storia sono state costrette a cambiare nome o se lo sono visto cancellato. Alcuni appassionati hanno ipotizzato che il nome fosse June, quello effettivamente dato nella serie, per il fatto che fra tutti quelli sussurrati nei dormitori delle ancelle quello è stato l'unico che non è stato ripetuto e, sebbene non fosse nell'idea originaria dell'autrice, lei lo ha ritenuto ammissibile. Nel testo gli ebrei e i "non-bianchi" sono stati allontanati, creando una forte divisione razziale alla maniera in cui era concepita dai nazisti, mentre sullo schermo June è in un matrimonio interrazziale con Luke, e Moira, la sua migliore amica, è nera. Serena è più vecchia nella versione scritta, qui le potenziali ragioni di conflitto sono maggiori fra lei e Offred. Sulla pagina le Marte di Waterford sono due, Cora e Rita, qui la seconda le sintetizzata in un unico personaggio. Ci sono più gay sullo schermo. In TV non compare (almeno nel corso della prima stagione) la madre di Offred, così come non compaiono (sempre almeno nella prima stagione) le "Economogli", donne sposate ai ceti sociali più bassi che indossano abiti a strisce. Non



si legge che June partecipa alle proteste quando le vengono tolti i diritti civili, ma la si vede farlo, con tanto di polizia che interviene sparando sui dimostranti. Ofglen nelle pagine del testo sparisce senza che si abbiano più notizie di lei, e Offred la crede morta, qui invece, ammanettata all'interno di un camioncino e imbavagliata con una sorta di museruola, la vediamo assistere all'impiccagione della donna che ama e le viene chirurgicamente asportato il clitoride, ma la vediamo in vita (forse anche, si è detto, in modo da evitare il criticato tropo del "bury your gays", ovvero la tendenza a sacrificare e far morire i personaggi omosessuali con l'obiettivo dell'avanzamento della storia per il personaggio principale eterosessuale). Ci si inoltra (e lo si farà ancora di più nella confermata stagione successiva, è stato promesso) in parti della realtà di Gilead che, menzionati nel libro, non vengono esplorati su carta. Il libro è ambientato a Cambridge, in Massachusetts in un prossimo futuro, la serie si ipotizza nello stesso luogo in un tempo a noi contemporaneo - la tecnologia è stata aggiornata rispetto alla fonte (ci sono i cellulari e si fa riferimento a Uber) - ci sono altre variazioni, ma quello che rimane intatto in ogni caso è lo spirito del testo. Spesso ci si riferisce a questa storia come a una fantascienza distopica, ma l'autrice non la chiama così, anzi, è molto attenta nel definirla in un modo alternativo molto specifico: narrativa speculativa. Qual è la differenza? Se è significativo capirlo è anche perché la serie si mantiene fedele a quello stesso credo poietico. Qui non ci sono tecnologie immaginarie, leggi immaginarie o atrocità immaginarie. "Una delle mie regole è stata che non avrei messo nessun evento nel libro che non fosse già accaduto in quello che James Joyce chiama "l'incubo della storia" (Atwood) ovvero, lì come nella serie, non ci sono accadimenti che in qualche modo nel corso dei secoli non si siano già effettivamente verificati da qualche parte, non abbiano un fondamento concreto, cercando di evitare anche quelli che sono percepiti come dei rischi frequenti in questo genere di narrazioni: la tendenza a farne dei sermoni, le sbandate nell'allegoria e la mancanza di plausibilità. Gilead affonda le sue radici della cultura dei puritani del XVII° secolo che è alla base degli Stati Uniti odierni. Il declino della fertilità dovuto all'ambiente tossico è dimostrato da studi recenti, e si è visto ad esempio nella popolazione maschile cinese. Nei totalitarismi è comune che le classi dirigenti monopolizzino i beni di valore, e qui il bene più ambito è quello della fertilità. La "cerimonia" ha un precedente biblico della storia di Giacobbe e Rachele: quest'ultima, sterile, chiede di ingravidare la sua ancella al posto suo (una maternità surrogata ante litteram, potremmo dire), per assicurargli la discendenza. Molti elementi entrano nel tessuto narrativo che ha costituito questo seminale testo di letteratura e ora di televisione: "esecuzioni di gruppo, leggi suntuarie, roghi di libri, il Progetto Lebensborn delle SS e il rapimento dei bambini dei generali argentini, la storia della schiavitù, la storia della poligamia americana… la lista è lunga" (Atwood). La produzione ha anche lavorato con la consulenza delle Nazioni Unite riguardo alla condizione delle donne in giro per il mondo. "Non abbiamo bisogno di costruire crudeltà o misoginia o trattamenti inumani delle persone – nel mondo ci sono abbondanti esempi da cui

poter attingere" ha dichiarato Miller, con l'obiettivo di chiarire che quanto mettono in scena è tragicamente realistico, non cercano solo di essere crudeli per il gusto di esserlo. Il programma perciò è fortemente attuale. Ed è percepito come tale. I casi dei talebani in Afghanistan o dell'Iran della rivoluzione islamica rendono fin troppo evidente come si possa precipitare in regimi distopici più in fretta di quanto si creda. Ma negli Stati è stata letta anche come un avvertimento di fronte alle scelte conservatrici della presidenza Trump, come un commentario alla retorica istituzionale della vita reale, in un intersecarsi di libro, serie (perfino prima che andasse in onda) e politica. All'inaugurazione del neopresidente e durante la Women's March a Washington si leggevano cartelli con frasi tipo "*The Handmaid's Tale* non è un manuale di istruzioni" o "Che Margaret Atwood torni a essere narrativa" e variazioni sul tema. Quando è girato un ben noto scatto di un gruppo di Repubblicani alla Casa Bianca che stavano prendendo delle decisioni in materia di maternità e non c'era in vista nemmeno una donna, la foto è stata diffusa sui social network con l'hashtag #Gilead. E in Texas, un gruppo di donne in marzo si sono presentate al senato con gli abiti rossi e le cuffiette bianche, per Protestare la legge 415, che proibiva una procedura abortiva del secondo trimestre nota come D&E, Dilatazione ed Evacuazione, e la legge 25, che impediva ai genitori di far causa al medico nel caso in cui il figlio fosse nato con dei difetti congeniti. Si opponevano a queste leggi (passate ugualmente – e in vigore dal settembre 2017) perché nel primo caso sarebbe venuta meno una delle procedure più sicure usate negli aborti, e nel secondo caso avrebbe incoraggiato i medici a non rivelare informazioni sulle possibili invalidità del feto. Le donne in questione sono state fotografate e ci sono stati post sui media che collegavano la protesta al *Racconto dell'Ancella*. Quando si è discusso di tagliare i fondi a Planned Parenthood, il vicepresidente esecutivo dell'organizzazione si è espresso nei termini di "Stiamo vivendo Il Racconto dell'Ancella". Donald Trump vuole rendere di nuovo grande l'America, ma grande per tutti? Ce lo si è chiesto ascoltando l'ormai celebre citazione usata nel trailer della serie:



Il Comandante: Volevamo solo rendere il mondo migliore.
Offred: Migliore?

Il Comandante: Migliore non significa mai migliore per tutti.

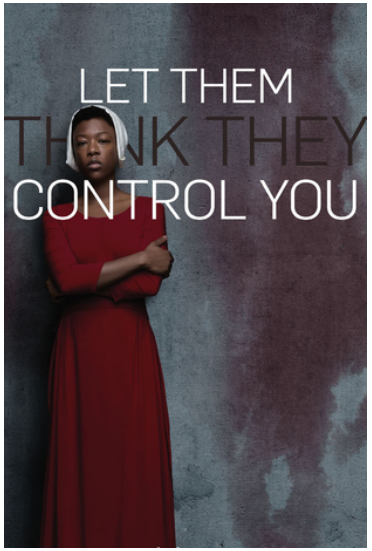
A seguito di un'elezione politica americana che ha creato paura e ansietà per il percepito disprezzo verso le istituzioni democratiche e il rischio che vengano meno diritti civili faticosamente conquistati, la risonanza della serie è stata, anche inaspettatamente, molto forte, e non solo occasionale in editoriali e articoli di commento.

#GILEAD

The Handmaid's Tale è una serie che mostra l'orrore, e si suppone eliciti in contemporanea la condanna morale, di una società che attribuisce un potere assoluto agli uomini, e sottomette le donne, le soggioga, le indottrina, le spoglia della propria autonomia e le controlla e opprime, e impedendo loro di leggere le mantiene nell'ignoranza e nell'impossibilità di scambiare informazioni. Mostra il pericolo di un patriarcato misogino che riduce il valore delle femmine alla loro capacità riproduttiva: non sono più donne, sono uteri. Non-donne sono quelle mandate nelle colonie. La cerimonia che si celebra mensilmente nelle case di Gilead è di fatto uno stupro ritualizzato, ed è straziante da guardare – c'è quello che Mary Daly chiama la sindrome sado-rituale del patriarcato che ritualizza le atrocità contro le donne come modo per rendere la loro sofferenza e la loro umanità invisibile (Dines). Nel pilot, quando vi assistiamo la prima volta, la telecamera abilmente utilizza primissimi piani – i primi piani sono preferiti soprattutto nel riprendere Offred, in generale nella serie, per carpirne i pensieri che le sentiamo in voice-over. Si sofferma sul volto di lei, che ritmicamente va su è giù e nella sua impassibile rigidità si rimane straniati. Guardando tutti loro in realtà, non solo lei. È terrificante. C'è la mercificazione della fertilità. Non c'è sesso che non sia finalizzato alla procreazione, e questo riduce le donne a delle schiave sessuali. L'esperienza, inoltre, privata delle componente personale ed anche edonistica, è deumanizzante. Anche proprio perché di fatto la copula è un atto de-sessualizzato. Ogni intimità è perduta. E lo è per tutti i coinvolti: per June è una violenza, e recupera umanità quando riesce a fare autentico sesso con Nick, morbido, vero, passionale; per Waterford c'è scarso stimolo, e sente infatti la necessità di vedere June in privato nel suo studio, all'insaputa di tutti, sebbene sia proibito nonostante quello che fanno sia innocente e non ci si possa mai dimenticare la schiacciante posizione di potere in cui lui è – magistrale è la costruzione del misurato intersecarsi di

silenzi, parole e pensieri di Offred in quella situazione; per Serena Joy c'è la difficoltà a sopportare un'intimità che a lei è negata fra il marito e un'altra donna. Le ancelle sono costrette alla riproduzione, ma è di fatto negata loro la maternità, visto che viene subito loro tolto il bebè per essere poi riassegnate a un nuovo comandante. A questo proposito è esemplare l'arco di Janine/Ofdaniel che non riesce a lasciare la propria piccola e minaccia di buttarsi giù da un ponte con lei, rivelando una proibita

intimità con il comandante Putnam, uno dei molti segni dell'ipocrisia necessaria per sopportare un simile sistema (1x09). Un'altra di queste ipocrisie è l'esistenza di una via di fuga solo per chi "se la può permettere" (1x08): Waterford per una sera dà a Offred un abito sexy e del trucco e la porta di nascosto – come merce di contrabbando, come merce – a Boston in un bordello clandestino dove lavorano le prostitute (jazebels). Lì, Offred re-incontra Moira, che preferisce quella vita alle alternative. La serie mette in scena una società che costringe le donne in un ruolo unico: Moglie, Marta, Zia, Ancella… e lo fa anche in modo visivo. Gli eventi storici offrono molti esempi – nei regimi totalitari, ma non solo – di vestiti e colori obbligatori o proibiti, usati per identificare le persone in un ruolo, e come modo per controllare le persone (si pensi anche solo alla stella di David durante il nazismo) e comunque per creare identità di gruppo.



L'abbigliamento qui ha un ruolo importante di metafora visuale, e la costumista Ane Crabtree ha ricercato un realismo che accettasse in sé una nota surreale, quasi onirica, e ha seguito una regola generale che associa una maggiore intensità di colore a un

maggiore potere – i Comandanti infatti sono vestiti di nero (con anche un tocco di simbologia scintoista). Le mogli vestono un blu, o un blu-verde, che nell'iconografia religiosa occidentale è simbolo di purezza, con riferimento alla vergine Maria. Le Marte indossano uno slavato, sbiadito "comunista russo domestico incontra Liz Taylor negli anni Sessanta", nella dicitura di Crabtree (Jung). Le zie vestono marron-verde in indumenti che hanno una forma (con ampie tasche per tenere strumenti per punire le ancelle) che è un miscuglio di vari riferimenti: agli abiti religiosi, a quelli dell'esercito britannico durante la prima guerra mondiale, alla sit-com *Maude*, a *The Dinner Table* della femminista Judy Chicago, poiché c'è una sorta di "vagina capovolta che solo chi le sta guardando può vedere o che loro possono vedere guardando verso il basso". E le ancelle indossano un rosso sangue che è pregno, è il caso di dirlo, di significati e motivazioni: è il rosso del parto; di Maria Maddalena; è il segno del potere della fertilità; è un colore facile da individuare se cerchi di fuggire; è il colore del peccato sessuale, come quello de *La Lettera Scarlatta* di Hawthorne, e alle ancelle viene spesso lanciato l'epiteto "slut", sgualdrina; è il sangue della vita. La forma richiama quello di vari culti religiosi, dalle suore della tradizione cristiana, agli Amish, alla setta danese chiamata Tvind, con un tocco di Matthew Barney e di Vivienne Westwood. Sono abiti che si gonfiano permettendo ai personaggi di sembrare "uteri ambulanti" coperti da mantelli pensati "come una condanna" (Jung). E poi naturalmente c'è la cuffietta con le ali rimovibili, che nasconde i capelli, un classico significante di

femminilità e vanità, consente solo una visione a tunnel, un ostacolo come i paraocchi dei cavalli, una gabbia mentale ed emotiva, "un deliberato, fisico impedimento per controllare le donne che lo indossano. Attutiva anche il suono per gli attori, per cui dovevano ascoltare in un modo diverso. (…) (u)tile veicolo per un nuovo modo di recitare, un nuovo modo di filmare, un nuovo modo di design". Richiama le suore, i costumi vittoriani, il logo di un prodotto di pulizia per la casa degli anni Quaranta, l'Old Dutch Cleanser, che spaventava l'autrice da bimba, le visiere delle donne coreane che escono a camminare per le strade di Los Angeles, a cui sono ispirate. Richiami culturali forti, che diventano anche potenzialmente strumento di riscossa: la stessa protagonista nella season finale dice "Se non volevano un esercito, non avrebbero dovuto darci delle uniformi" (1x10). Oltre

alle “tonache”, e con un similare ruolo coesivo, il linguaggio ci ricorda che si tratta di una società teocratica: “Blessed be the fruit – Benedetto sia il frutto”, “May the Lord open – Possa il Signore aprire”, intonano le ancelle quando si incontrano. Lo stesso nome Gilead ha una radice biblica. Il ruolo e il raggio di azione della religione sono molto presenti nella riflessione seriale contemporanea, basti pensare ad *American Gods*, *The Leftovers*, o *The Path*. Ci si è anche domandati se debba o possa essere rilevante il fatto che l’attrice protagonista appartenga a Scientology, una religione accusata di abusi, di essere oppressiva, di coercizione e segretezza. La serie, così come il libro, non è anti-religione, ma sicuramente condanna l’uso della religione come strumento e facciata per la tirannia. Un gruppo estremista qui ha preso il potere: In “Birth Day” (1x02) vediamo la cattolica Chiesa di St Paul, a cui appartenevano June ed Emily,

venire distrutta dal nuovo regime, che vuole annichilire ogni dissenso e alternativa.

Quello che anche acutamente la serie è riuscita a trasmettere è come spesso e volentieri siano le donne stesse che sono complici nel costruire e mantenere le strutture patriarcali che danneggiano loro stesse e le “sorelle”. Tutte hanno un ruolo e vengono messe le une contro le altre. A inizi di stagione Janine al Red Center racconta di essere stata violentata dal branco da ragazzina, e per questo viene accusata dalle compagne costrette ad additarla e a ripeterle “colpa sua, colpa sua”, cantilenando. A fine stagione, le ragazze sono costrette ad andare a un altro dei rituali tipici della loro società che abbiamo conosciuto in corso di serie, la “Partecicuzione” (crasi di “partecipazione” ed “esecuzione”, un momento in cui loro stesse eseguono una condanna verso qualcuno che si è macchiato di un crimine). La presa di coscienza di Offred si ha anche perché si rifiuta, cosa che non rimarrà impunita, di partecipare alla lapidazione di Janine che aveva cercato di togliersi la vita e quella della sua nuova nata lanciandosi da un ponte. Il ruolo delle donne nei confronti le une delle altre è insomma essenziale. E in primo piano ci sono Serena Joy e Zia Lydia – e molto è stato detto sul loro essere delle versioni esasperate di donne conservatrici come Ivanka Trump e Kellyanne Conway. Serena Joy, scopriremo in “A Woman’s Place - Il Posto di una donna” (1x06), titolo di un libro da lei scritto quando ancora poteva farlo, è stata una delle maggiori architette del nuovo mondo. Ora copre di micro e macro-aggressioni Offred: la colpevolizza, isola, picchia, ricatta (minacciandola di far del

male alla figlia Hannah che non le permette di vedere), infantilizza (in 1x02 si vedono le mogli discutere se sia bene o meno dare un biscotto alle ancelle). E Lydia è ora sadica (usa il teaser contro le ragazze, fa frustare sotto i piedi June che ha cercato di fuggire, cava un occhio a Janine per la sua insubordinazione), ora protettiva, da vera credente. Sono donne che sono artefici e partecipi del proprio stesso stato di oppressione. Per opportunismo, per paura, per potere (il cui senso è un forte tema esplorato). Si stratificano e intrecciano i comportamenti disfunzionali ed "enabling", autorizzativi di una realtà, potremmo dire: la condiscendenza e il paternalismo - zia Lydia vuol dar a bere alle ragazze che le restrizioni a cui sono sottomesse siano per il loro bene, e se nei tempi di anarchia erano "libere di", ora sono "libere da"; la rabbia – si mostra come una società oppressiva permetta di manifestarla solo nei confronti di alcuni soggetti più deboli e scevri da possibili ritorsioni (Holmes); il ruolo del silenzio - Moira che incide il messaggio contro zia Lydia (1x04) o June che cerca di raccontare la verità della sua condizione ad una politica messicana in visita (1x06); il clima di sospetto perenne – ed è significativo che la scrittura della Atwood sia stata influenzata dalle sue visite dietro la cortina di ferro all'epoca in cui le due Germanie erano ancora divise dal muro di Berlino, dagli sguardi obliqui che vedeva e dalla sensazione di essere perennemente spiati che percepiva.

Sul femminismo

Alla luce di tutto questo la serie può essere definita senza esitazioni come "femminista", ma a questo proposito ci si è imbattuti in una situazione interessante per osservare come un programma televisivo si innesti nel dibattito culturale di una società e come ci possano essere diverse dinamiche di appropriazione di un testo da parte di soggetti diversi. Il fatto è che, come è stato ampiamente riportato e dibattuto, in alcuni contesti ci si è scontrati con una forte reticenza ad utilizzare questo termine. Sarà anche per amor di precisione, ma la Atwood stessa ha mostrato una certa resistenza in più occasioni nei confronti del vocabolo "femminismo", a meno di non chiarirne strettamente il significato, per cui l'opera in questione non lo è se con quel termine si intendono le donne solo come angeli o vittime e incapaci di scelte morali autonome – anche se ci si è ragionevolmente domandati chi possa darci questa accezione -, lo è se si intende che le donne sono esseri umani e come tali interessanti, importanti e non secondarie nel destino dell'umanità. Ma quello che ha fatto molto discutere è stato più

specificatamente lo studiato distanziamento da parte del cast e della crew che, in occasione di un dibattito successivo alla première avvenuta al Tribeca Film Festival il 21 aprile, ha rifiutato di ammettere che si tratti di una storia femminista, e con un atteggiamento “intenzionalmente ottuso” (Merlan) ha deflesso interpretazioni femministe glissando il più possibile sulla risonanza sociale del testo televisivo, mostrando disagio a parlarne in termini politici. A Miller era stato domandato se avesse scelto il progetto per le sue proprietà cinematiche o perché c’era qualcosa di politico che volesse dire, e ha risposto che non era nessuna delle due cose, e che non sentiva fosse una storia maschile o femminile, solo una storia di sopravvivenza. A Fiennes (il comandante) è stato chiesto se fosse stato spinto a partecipare alla serie dagli avvenimenti che si stavano verificando in campo di diritti delle donne, e ha risposto che non era per niente di politico,

e sebbene fosse un programma politico 30 anni fa, preveggente dell’oggi, sperava non lo fosse del futuro. Brewster (Janine) ha volontariamente preso la parola per affermare che era solo la storia di una donna, non propaganda femminista, e una storia di esseri umani. La Moss – che è anche diventata famosa per personaggi femministi, dall’iconica Peggy Olson in *Mad Men* alla detective Robin Griffin in *Top of the Lake* e che qui è Offred - ha dichiarato esplicitamente che per lei non era una storia femminista, era una storia umana perché i diritti delle donne sono diritti umani. Le reazioni sulla stampa sono state numerose e vocali. Femminista e umanista non sono due termini mutualmente esclusivi. La serie stessa attraverso le figure maschili (Luke, Fred, Nick, il comandante Putman) illustra come gli effetti negativi del patriarcato non si hanno solo sulle donne, ma su persone di

entrambi i generi. Il femminismo non si rivolge solo alle donne. E credere che una storia non sia femminista perché parla anche agli uomini è mal interpretare il femminismo. Se si è fin troppo consapevoli che storicamente le storie di uomini sono considerate storie per tutti e quelle di donne solo per donne, si è argomentato che quello che colpisce da quanto è capitato è "l'inquietante nozione che abbiamo raggiunto un momento nella storia in cui un'opera d'arte esplicitamente politica e femminista debba essere depoliticizzata e minimizzata per paura di alienare gli uomini che potrebbero sentirsene esclusi" (Handler). Quello che ha pure dato fastidio nella vicenda è che questo linguaggio ambiguo si è molto avvicinato al messaggio di avvertimento lanciato dalla serie. Le parole contano: la repubblica di Gilead "assoggetta le sue genti a inenarrabili orrori coprendoli nell'eufemismo, in linguaggio inaccurato che oscura la vera natura di quanto viene fatto loro. Il silenzio terrorizzato e l'offuscamento linguistico sono due pilastri gemelli che sostengono la distopia patriarcale" (Handler). Quello che è interessante notare è la dinamica che si è svolta fra le parti che concorrono a costruire l'interpretazione del testo televisivo, il tiro alla fune, il reciproco condizionamento anche. E la vita propria del testo. In seguito si è giustificato l'atteggiamento in nome dell'inclusività, e qualche giorno dopo si è cambiato parzialmente registro, anche in esplicita risposta alle polemiche: "Naturalmente questo show è un lavoro femminista" (Wiley – che interpreta Moira – a "Vox"), "Questo è un pezzo politico, femminista" (Fiennes a "GQ"); "Interpreto una fottuta schiava,

interpreto un animale da monta, una fattrice, una donna per cui tutti i suoi diritti, tutta la sua famiglia e amici, le sono stati tolti. Non ha nulla. Per cui, sì, è una storia femminista" (Moss a "The Guardian"). Lo è davvero. Ed è tale non solo da un punto di vista tematico, ma anche nella sua estetica. Visivamente è stupenda, sia nelle coreografie dei momenti corali che in quelli di claustrale solitudine circondata da pochi minimali oggetti. Solenne. Evoca

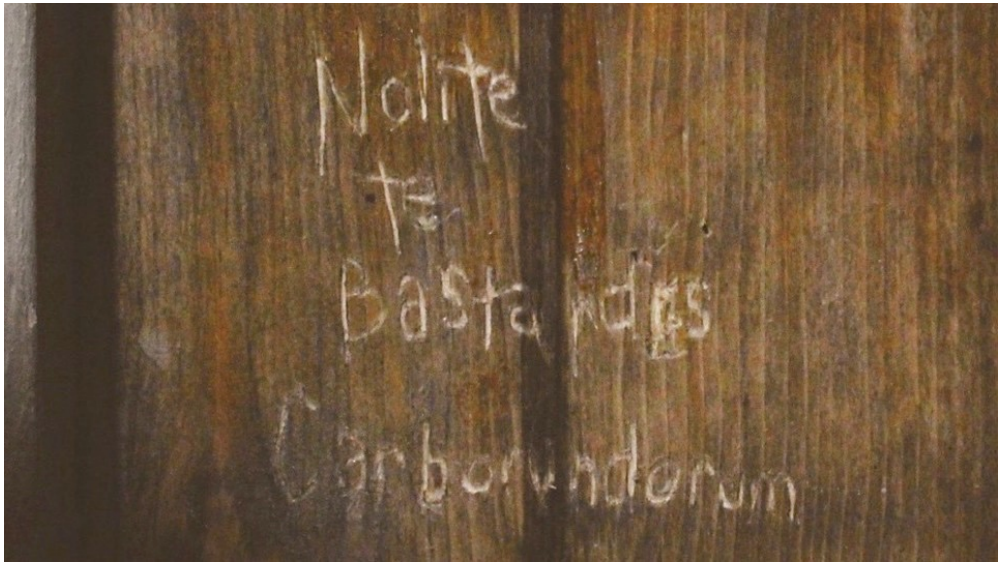
Vermeer, un richiamo volutamente creato dal direttore della fotografia Colin Watkinson che ha usato lenti di una Canon K35 vintage con una esposizione T2 o maggiore per aumentare l'effetto pittorico, e fari per illuminare le stanze dall'esterno e creare profondità attraverso l'atmosfera e dare un look contemporaneamente naturalistico e amplificato, e senza bianchi di rimbalzo e di diffusione, optando sul grigio al posto, e sulla mussola non sbiancata per il bounce. ("Vanity Fair") E la serie, come osserva Ann Helen Petersen "non solo ricentra la protagonista e la sua prospettiva narrativamente. Lo fa cinematograficamente", unendosi in questo a un gruppo di testi visuali, prevalentemente ma non esclusivamente creati da donne, come *Top of the Lake* di Jane Campion, *Meek's Cutoff* di Kelly Reichhardt, *Take this Waltz* di Sarah Polley, *Monsoon Wedding* di Mira Nair, *Thirteen* di Catherine Hardwicke, *Marie Antoinette* di Sofia Coppola, *Lemonade* di Beyoncé e *Daughters of the Dust* di Julie Dash. E sostituisce al famigerato *male gaze*, il *female glance*, che è uno sguardo agile, che si espande, costantemente vigile, "scannerizza, guizza, gira – o alternativamente, osserva, con paziente dettaglio, i momenti del mondo di una donna che spesso rimangono inosservati", in sintonia con le texture e le sfumature di luce, in un modo più sinestetico di concepire l'immagine (tele)filmica.

Noltite te bastardes carborundorum

Ora sono sveglia al mondo. Prima ero addormentata – è così che abbiano lasciato che accadesse. Quando hanno massacrato il

Congresso, non si siano svegliati. Quando hanno dato la colpa ai terroristi e sospeso la Costituzione nemmeno allora ci siamo svegliati. Hanno detto che sarebbe stato temporaneo. Niente cambia istantaneamente. In un vasca da bagno che si scalda gradualmente, verresti bollito a morte prima di accorgertene.

sentiamo Offred dire in vocie-over in "Late" (1x03). The *Handmaid's Tale* è una storia di sopravvivenza, è stato osservato. "We will bear no more", recita una delle locandine della serie, giocando sul doppio senso di "bear" che è sia "sopportare" (Non sopporteremo più) che "portare in grembo" (Non porteremo più in grembo). "Nolite Te Bastardes Carborundorum" è una frase che Offred trova scritta incisa nello sgabuzzino della sua camera-cella e che è un motto in latino maccheronico, lasciatale da qualcuno che prima di lei ha avuto il suo stesso ruolo, che le ricorda perentoriamente "Non lasciare che i bastardi ti schiaccino", diventato uno slogan. Alla fine *The Handmaid's Tale* è una storia di, e un'educazione a, risveglio e resistenza, perché non diventi una profezia. *Praise be – Lode sia*.



Bibliografia

Naomi Alderman, *Dystopian dreams: how feminist science fiction predicted the future*, "The Guardian", 25/03/2017.

Atwood Margaret, *Margaret Atwood on What 'The Handmaid's Tale' Means in the Age of Trump*, "The New York Times", 10/03/2017.

Angelica Jade Bastién, *Why the Female Villains in The Handmaid's Tale Are So Terrifying*, "Vulture", 17/05/2017.

Gail Dines, *'The Handmaid's Tale' offers a terrifying warning, but the hijacking of feminism is just as dangerous*, "Feminist Current", 1/05/2017.

Amber Dowling, *'The Handmaid's Tale': Rape, Mutilation and That Shocking Death Explained*, "The Hollywood Reporter", 26/04/2017.

Ashley Fetters, *Joseph Fiennes: The Handmaid's Tale is What Happens When Men Have Too Much Power*, "GQ", 26/04/2017.

Rachel Handler, *On The Handmaid's Tale, Bernie Sandersm and Feminism*, "MTV News", 25/04/2017.

Linda Holmes, *Pop Culture Happy Hour: 'The Handmaid's Tale And A New Comedy*, "Monkey Se", 12/05/2017.

Alex Jung, *From the Handmaids to the Marthas, How Each Handmaids' Tale Costume Came Together*, "Vulture", 28/04/2017.
Anna Merlan, *Isn't It Relevant That the Star of The Handmaid's Tale Belongs to a Secretive, Allegedly Oppressive Religion?*, "The Muse", 26/04/2017.
Jane Mulkerrins, *Elisabeth Moss on The Handmaid's Tale: 'It is a feminist story'*, "The Guardian", 10/06/2017.
Anne Helen Patersen, *The Radical Feminist Aesthetic of "The Handmaid's Tale"*, "BuzzFeedNews", 13/04/2017.
Catherine Pearson, *Women Wore 'Handmaid's Tale' Robes To The Texas Senate*, "Huffpost", 21/03/2017.
Vanity Fair Studios with Hulu, *The Symbolism of the Color Red in The Handmaid's Tale*, "Vanity Fair", 10/05/2017.
Jennifer Vineyard, *10 Things You Didn't Know About The Handmaid's Tale*, "Elle", 4/05/2017.

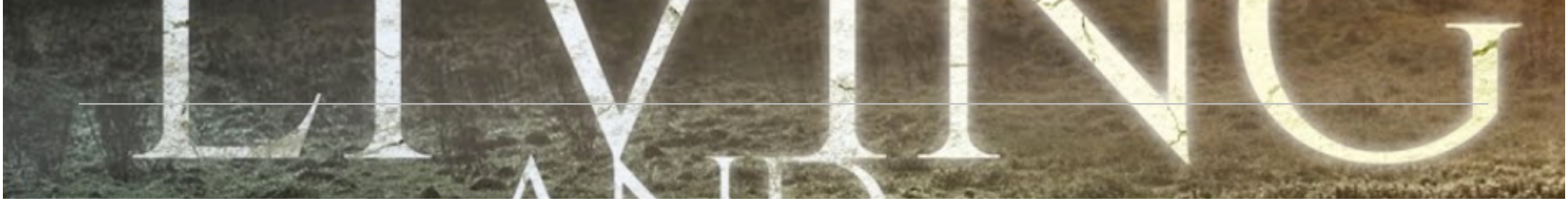
Biografia dell'autrice

Giada Da Ros è una giornalista, laureata in giurisprudenza, che scrive come critica televisiva dal 1991 e ha un suo blog, *Telesofia*. Fa parte della redazione di "Ol3Media" e ha scritto su numerose serie TV, pubblicando anche negli Stati Uniti. Ha curato il libro *Stanchi* (SBC Edizioni).

Capitolo 15

The Living and the Dead

di Lorenzo Manuel D’Anna



SCHEDA TECNICA

Titolo originale *The Living and the Dead*

Anno 2016

Stagioni 1 (6 episodi) terminata

Network BBC

Creatore Ashley Pharoah

Cast principale

Colin Morgan è Nathan Appleby

Charlotte Spencer è Charlotte Appleby

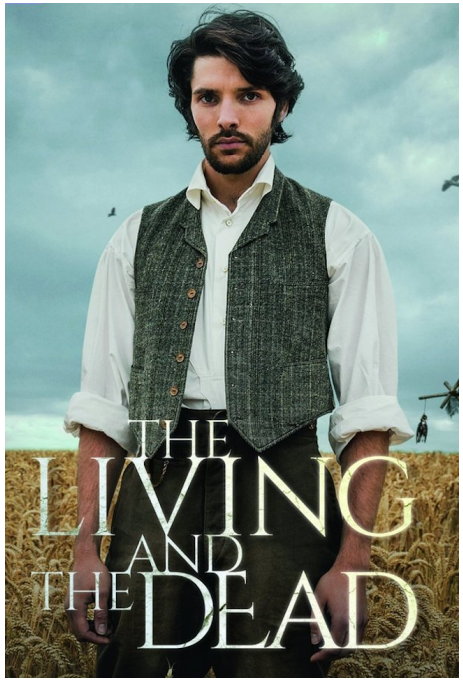
Malcom Storry è Gwen Pearce

Kerrie Hayes è Gwen Pearce

Nicholas Woodeson è Matthew Denning

Trama

Inghilterra, 1894. Una giovane coppia di neo-sposi, Nathan e Charlotte Appleby, eredita una fattoria in un desolato villaggio di campagna del Somerset, lontano da qualsiasi forma di civiltà. Cogliendo l'occasione, cercheranno di trasformare i vasti campi in una preziosa fonte di guadagno, coltivando e vendendo le risorse che il luogo può offrire. Nessuno però, dalla coppia ai domestici, può immaginare quali oscuri segreti nasconda la fattoria e il villaggio ad essa circostante, né quali presenze possano venire alla ribalta nel momento in cui i fantasmi del passato reclameranno a voce alta la loro vendetta, creando così un girone di morte e confusione che porteranno Nathan, giovane medico in carriera, a ricredersi sul mondo dei vivi e il mondo dei morti.



Il Re-Revival Gotico

Negli ultimi anni, negli Stati Uniti e in Gran Bretagna, si sta assistendo ad un fenomeno di produzione televisiva che punta alla riscoperta dei testi gotici dell'età

vittoriana. Il caso più interessante fra le produzioni dedicate al gotico letterario è sicuramente *Penny Dreadful*, prodotta da Showtime tra il 2014 e il 2016, che ha ottenuto un vasto successo sia di pubblico che di critica. Quando, però, si parla di gotico letterario, la critica è solita usare il termine "revival gotico", poiché, come è ben noto, il gotico si diffonde dapprima in età medievale in architettura, dove guglie e pennacchi venivano usati nelle costruzioni di chiese per rappresentare il desiderio dell'uomo di avvicinarsi a Dio, e, successivamente, viene riscoperto in ambito artistico da Horace Walpole con la pubblicazione de *Il castello di Otranto* nel 1764, usando come espediente creature quali fantasmi, demoni, vampiri e ambientazioni cupe che fanno da connessione fra il lettore e il sovrannaturale. Se, dunque, a partire dal 1764, si inizia a parlare di revival gotico - con la pubblicazione di opere quali *Frankenstein* di Mary Shelley o *Carmilla* di Joseph Sheridan Le Fanu -, e, dunque, di riscoperta del gotico, nei nostri giorni si può parlare di re-revival gotico, poiché in maniera notevole si sta manifestando l'influenza delle ambientazioni cupe e delle situazioni al limite del sovrannaturale (tipiche proprio dei romanzi vittoriani) che adesso fanno da sfondo a numerose opere audiovisive e, nello specifico, a serie televisive che vengono prodotte fra Stati Uniti e Regno Unito. Si passa dalla produzione di opere cinematografiche - come *The Witch* di Robert Eggers - a serie televisive - come *The Frankenstein Chronicles* prodotto dalla ITV Encore - che hanno portato sullo schermo i personaggi della letteratura gotica dando loro una caratterizzazione particolare che li rende più facilmente percepibili ad un pubblico contemporaneo; proprio come è accaduto con *Penny Dreadful*, in cui vi è una fusione di tutti i personaggi più famosi della letteratura gotica seguendo un'unica storyline, la BBC One, da un'idea di Ashley Pharoah e Matthew Graham, produce nel 2016 questa miniserie, *The Living and the Dead*, che usa le caratteristiche delle ghost stories, ovvero le storie di fantasmi che alcuni secoli fa i contadini erano soliti raccontarsi in piena serata davanti al fuoco, alimentando le superstizioni che accompagnavano la loro esistenza.

L'eterno ripetersi della vita

Ambientato in uno desolato villaggio del Somerset in cui si erge una piccola fattoria ereditata da una giovane coppia di sposini, lo psicologo Nathan e la pioniera fotografa Charlotte, *The Living and the Dead* si presenta fin da subito come una serie televisiva in potenzialmente in grado di tenere incollato lo spettatore allo schermo proprio grazie alla sua intrigante trama che si snoda in una ambientazione ottocentesca in cui il mondo dei vivi sembra fondersi con quello dei morti. Il villaggio in cui Nathan Appleby e la moglie si recano, infatti, appare tormentato da una serie di spiriti che in un primo momento tentano di possedere una giovane fanciulla, Harriet, figlia del reverendo del posto, e successivamente si manifestano alimentando la loro sete di vendetta nei confronti degli abitanti della piccola compagnia composta da gente umile e lavoratrice.

Protagonista assoluto è lo scetticismo di Nathan che, proprio a causa di una deformazione professionale che lo porta a dare una

spiegazione scientifica a tutto, si mostra fin da subito restio a credere agli accadimenti che coinvolgono il piccolo villaggio di campagna; al suo fianco, la moglie Charlotte si presenta come una pioniera delle nuove scoperte moderne legate all'industria che proprio nell'età vittoriana raggiunge l'apice del suo sviluppo. Vi è, infatti, un continuo riferimento alla modernità e non solo nel mostrare come la società rurale dell'Ottocento si affacci alle nuove scoperte legate alle macchinazioni e alla tecnologia, ma soprattutto nel rivelare che il mondo dei morti e il mondo dei vivi sia un tutt'uno, poiché come ben presto lo spettatore comprenderà – e forse è questa la grande pecca della serie – Nathan, Charlotte e i contadini della fattoria fanno parte di un mondo che non è affatto quello che loro credono, poiché come ci ha ben mostrato Henry James nel suo romanzo *Giro di vite*, pubblicato nel 1898, spesso il mondo dei vivi è insito in quello dei morti. Compare, infatti, e con molta assiduità, una strana presenza fra le stanze della fattoria dei coniugi Appleby; una presenza che si rivela in un primo momento solo al piccolo figlio defunto di Nathan – e i suoi disegni che ritraggono la figura ne sono le prove – e successivamente a Nathan stesso che la inseguirà ma che con difficoltà riuscirà ad avere un contatto con lei. Si tratta di una donna dal cappotto rosso che si aggira fra i corridoi della dimora di Nathan reggendo fra le mani "un libro luminoso". Lo spettatore attento, noterà, fin dalla prima comparsa del personaggio che rimarrà ignoto fino all'ultimo episodio, che quel libro luminoso che la donna tiene in mano non è altro che un modernissimo iPad e la supposizione non può che essere avvalorata dagli indumenti che la donna indossa, poiché ella appare vestita proprio come una donna della nostra epoca, non quella vittoriana a cui Nathan appartiene. Si assiste, dunque, procedendo con gli episodi, ad un fondersi fra passato e futuro, ad un inseguire un tempo che sembra non avere consistenza, poiché le tracce che lascia sono minime, se non nulle, ed ogni presenza che ne fa parte è soltanto un surrogato di disperazione ed incertezza. Come i bambini che tormentano il piccolo Charlie e che presto si scopriranno essere deceduti durante i lavori in una miniera, molti anni addietro, o la levatrice che trent'anni prima dell'arrivo di Nathan fu uccisa nel piccolo stagno della fattoria, poiché accusata di essere una strega, e adesso tormenta un giovane schizofrenico, chiedendogli di uccidere la madre, colei che, da bambina aveva accusato ingiustamente la donna e l'aveva condannata alla dannazione eterna. Il ritorno, dunque, fa da filo conduttore a tutti gli episodi; difatti lo spettatore assiste, nel procedere della narrazione, ad un fenomeno di eterno rivissuto, poiché in *The Living and the Dead* nessuno sembra morire, ma viene condannato a vivere in quel villaggio, sia quella persona morta secoli prima, sia essa morta di recente. La fattoria, da sempre considerata metafora di sviluppo e di vitalità, diviene così il luogo dove eternamente le anime in pena vagano, alla ricerca di qualcosa che potrà dar loro la pace.

Un misto fra horror e procedural

Sebbene la trama di *The Living and the Dead* sia caratterizzata da una forte connotazione gotica, sia nell'ambientazione storica che

nel particolare uso del sovrannaturale, guardando gli episodi ci si accorge di come il protagonista assoluto Nathan Appleby venga ben presto a personificare il ruolo di indagatore dell'incubo, poiché ogni episodio porta avanti un caso che troverà uno svolgimento e quindi una soluzione nell'arco di una sola puntata proprio grazie a lui. Se, dunque, la storia di Nathan e della moglie che tentano di scoprire cosa di inquietante si cela fra i campi che frastagliano il piccolo villaggio del Somerset, portando avanti una trama orizzontale che quindi si prolungherà nel corso dell'intera serie, in ogni puntata si può parlare di un singolo fatto che riguarda uno o più abitanti del posto; nel primo episodio, ad esempio, si assisterà al tormento della giovane Harriet, figlia del parroco del villaggio, che viene presa in analisi proprio da Nathan che, esperto psicologo, tenterà di scoprire cosa nel profondo porti la ragazza ad avere atteggiamenti insoliti. La ragazza, infatti, diviene di colpo taciturna e di tanto in tanto entra in uno stato catatonico in cui a parlare non è più lei, cosciente, ma qualcun altro che sembra aver preso in prestito il suo corpo. Sarà Nathan, alla fine, a scoprire che proprio dentro il corpo dell'innocente Harriet si cela lo spirito di un ex-assassino vissuto nel villaggio nel passato e che, a causa della sua mancata possibilità di ottenere un perdono tipicamente cristiano prima della morte - si parla, infatti, di mancato battesimo dell'individuo in questione -, vaga nel mondo dei vivi in cerca di un appiglio verso la vita terrena.

Portando la giovane Harriet fra le acque del piccolo stagno - in cui, si scoprirà, essere morti sia una donna, uccisa, che il piccolo figlio di soli tre anni di Nathan, caduto mentre giocava -, con l'aiuto del parroco, Nathan libererà la ragazza dal suo tormento, battezzando lei e lo spirito che la possiede e ottenendo così la liberazione di una vita innocente e l'assoluzione di un uomo che nella sua vita terrena era stato malvagio e la cui anima, adesso, è purificata da ogni male, libera di andar via verso la vita eterna.

Procedendo in questa maniera, la serie presenta, dunque, una serie di casi che riguardano il passato e il presente del villaggio, facendo così conoscere allo spettatore tutti gli orribili segreti che si celano fra le vite degli abitanti del luogo. Si passa dal caso

della nutrice uccisa ingiustamente perché accusata di stregoneria e la cui anima adesso cerca vendetta richiedendo la morte di chi l'aveva ingiustamente condannata, alla scomparsa di una giovane allieva il cui spirito vaga nei boschi e che porterà alla soluzione del suo omicidio avvenuto per mano della maestra che si era innamorata di lei, così come il caso degli spiriti degli antenati del villaggio uccisi per mano dei Roundhead [1] e che ogni anno, durante il giorno che precede la celebrazione di tutti i santi, Halloween, tormentano gli abitanti del villaggio facendo sentire la loro “presenza” e tormentandoli con lamenti, bisbigli e urla, conducendoli così alla pazzia – se non alla morte.

Di tutti questi casi sarà Nathan a occuparsi, mettendo così a confronto le sue credenze scientifiche da medico con l'esistenza di un mondo ultraterreno e scontrandosi con la moglie che, episodio dopo episodio, crederà che il marito stia andando proprio incontro al male che da sempre lui ha curato: la pazzia.

Fra razionalità e pazzia

La struttura dei personaggi è sicuramente costruita in modo che vi siano due correnti che vadano avanti in maniera parallela, durante gli episodi, e che, di tanto in tanto vadano a scontrarsi generando domande nello spettatore. Difatti, guardando la serie, si assiste alla perenne diatriba fra ciò che è razionale ed esiste davvero e ciò che non può essere compreso e che viene interpretato come pure pazzia. Sono proprio i personaggi principali a far emergere, in modo particolare, questo legame fra le due cose; Nathan Appleby, medico dalla dottrina scientifica e materialistica, non appena viene in “contatto” con le presenze che ossessionano il piccolo villaggio del Somerset, inizia a mostrarsi tentennante e dubbioso su ciò che realmente esiste nella realtà: morti e vivi possono vivere sullo stesso mondo?

Al contrario, la moglie, Charlotte, pioniera del progresso e dedita alla neo-fotografia, incarna la metafora del materialismo che non accetta, in nessun modo, ciò che è da considerarsi metafisico, prendendo, ad un certo punto, addirittura le distanze dal marito, poiché lo considera pazzo.

La pazzia, infatti, diviene uno degli argomenti topici della narrazione, poiché, come si scoprirà andando avanti con la storia, Nathan rappresenta il primo esempio di disturbi psicologici che caratterizzano una famiglia; nell'ultimo episodio, stranamente ambientato quasi del tutto nel presente, i giorni nostri, la pronipote di Nathan, una donna di nome Lara, ossessionata da voci e visioni che la inseguono, facendo emergere fuori proprio volti che lei non conosce, si trova rinchiusa in una clinica

psichiatrica. Dopo aver partorito, difatti, la donna sembra aver subito un trauma che i medici hanno interpretato come “depressione post-partum”, e che più volte è riuscita a trascinarla nell'oblio, portandola addirittura a tentare il suicidio. Sicura di non essere pazza e sotto suggerimento dell'anziana zia, Lara si “costringe” ad indagare sul passato sinistro della sua famiglia, poiché è proprio quella la causa del suoi problemi, scappando insieme alla neonata figlia e rifugiandosi proprio in quella ormai abbandonata fattoria del Somerset. Proprio in quel luogo Lara troverà le risposte che cercava, indagando su ciò che la tormenta e che non le da pace; è Gabriel, il piccolo figlio di Nathan morto annegato, ad attirare la donna a sé. Lara scoprirà, infatti, che quella piccola anima vagante vive nell'eterna condanna di non aver avuto mai un affetto genitoriale e proprio per questo motivo la donna diventa il suo unico appiglio con la vita terrena. Impaurita, Lara, tenterà di scappare ma proprio in quel momento la morte la sorprenderà; Gabriel, adesso, ha una madre che potrà prendersi cura di lui,

così come Lara capirà che quello era il suo destino e insieme al suo “nuovo” figlio potrà incamminarsi verso la pacifica vita eterna.

Proprio mostrando allo spettatore questa scena, *The Living and the Dead* sembra regalare ai suoi personaggi un finale lieto, pacifico, in cui l'ordine viene ristabilito e i tormenti hanno fine. Sarà l'ultima scena a lasciare l'amaro in bocca; tornando temporalmente nell'Ottocento, lo spettatore segue Nathan e la moglie, ricongiunti, pacificamente, che dormono in maniera serena nella loro fattoria ormai libera da ogni tipo di tormento. Subito dopo, però, Nathan verrà svegliato da alcuni rumori provenienti dal piano di sotto. Recandovisi, il giovane psicologo scopre degli uomini, vestiti con abiti tipici degli anni Trenta, intenti a fare una seduta spiritica; è proprio Nathan che chiamano, e non appena si accorgono della sua presenza, sorridendo, uno dei due domanda: “Perché hai ucciso tua moglie?”

Si ritorna, dunque, col finale di questa prima – ipotetica - stagione, al punto iniziale della serie, ovvero al non comprendere

quale effettivamente sia la “terra dei vivi” - “the lands of the livings”, come la chiamano nella serie – e quale il regno dei morti, poiché essi sembrano fondersi diventando un tutt'uno.
È forse questo eterno ripetersi di accadimenti che, probabilmente, hanno segnato l'insuccesso della serie.

Il ritorno e l'inconcludente: fenomenologia di un insuccesso

Quando nel 2016 uscì il primo episodio di *The Living and the Dead* il pubblico era reduce da una serie che, negli anni precedenti, aveva ottenuto un ottimo successo sia a livello di pubblico che di critica. *Penny Dreadful*, prodotta dal 2014 al 2016, ha avuto la capacità di fondere i personaggi più noti della letteratura gotica – dalla donna posseduta al lupo mannaro, da Dracula a Dorian Grey, da Frankenstein alla sua Creatura – riuscendo a compiere un'operazione di intermedialità che pochi precedenti erano riusciti ad ottenere senza sfociare in un fenomeno trash da quattro soldi. Se si osserva il fenomeno intermediale, si può notare come, già prima di *Penny Dreadful*, ma su un medium completamente diverso, il fumetto, vi era stata un'operazione di fusione di personaggi appartenenti alla letteratura gotica, ovvero la serie *La lega degli Straordinari Gentlemen*, di Alan Moore, con disegni di Kevin O'Neill. Riuscendo, dunque, a creare una storia che legava personaggi provenienti da testi differenti, i due esperimenti erano riusciti a dar via ad un fenomeno che ben presto ottenne l'attenzione di un vasto pubblico.

Probabilmente, seguendo quest'orda di revival – o come se prima chiarificato, re-revival - del gotico e del sovrannaturale, BBC One, producendo *The Living and the Dead*, ha cercato di accaparrarsi quella fetta di pubblico che in questi anni è stato abituato a seguire storie ormai ambientate in epoche diverse, dove sovrannaturale e paura tengono in mano le redini della trama. Ciò che, probabilmente, non convince nella serie della BBC One è forse l'uso poco strategico che si è fatto dei personaggi e della storia.
Basandosi sulla topicità [2] dei personaggi gotici – ovvero la loro capacità di essere estrapolati dal loro contesto per viverne un altro, rimanendo invariati rispetto al testo originario – *The Living and the Dead* può essere analizzato proprio seguendo le caratteristiche dei protagonisti che accoglie; se con Nathan Appleby si è cercato di dar vita al classico uomo scettico dei romanzi gotici dell'era vittoriana che viene a contatto con un mondo sovrannaturale che lo fa ricredere su qualsiasi principio scientifico e fisico, non si può sicuramente affermare che lo stesso spessore sia stato dato agli altri personaggi della serie. Charlotte, la neo-moglie del protagonista, presentata come una pioniera delle nuove macchinazioni, non raggiunge lo stesso spessore del personaggio interpretato da Colin Morgan, poiché oltre al suo tentennamento e alla sua voglia di sperimentare e conoscere, nulla viene mostrato di lei se non i suoi pensieri discordanti riguardanti l'effettiva sanità mentale del marito, così come tutti gli altri personaggi che vengono man mano presentati nei singoli episodi della serie senza però offrire un background

sulla vita di ognuno, creando, però, curiosità nei loro confronti. Se si prende in considerazione, ad esempio, la giovane domestica – e segretamente erborista – Gwen, ci si accorge come numerose sono le inquadrature e le piccole situazioni a lei dedicate, ma il tutto non viene approfondito a favore della storia che coinvolge solo e solamente il personaggio di Nathan Appleby e la sua crisi esistenziale.

D'altro canto, producendo una serie sui fantasmi e basandosi sulle ghost stories vittoriane, si sarebbe potuto creare una storia che avrebbe coinvolto una schiera di personaggi che sarebbero stati legati da un filo conduttore che, però, in *The Living and the Dead* risulta essere scarso.

Usare soltanto l'elemento sovrannaturale, e in particolare lo spiritismo, per legare la trama di una serie televisiva che cerca di coinvolgere più personaggi che fra loro non hanno niente a che fare, genera proprio il risultato che la produzione di BBC One ha ottenuto, ovvero la curiosità che si crea per ogni singolo episodio che presenta un solo caso e quindi una singola storia, e la poca chiarezza su uno sviluppo che coinvolgeva un intero villaggio ma che è stato sicuramente trattato in maniera quasi superficiale, dando così spazio solamente a singole – e pochissime – storie e a quella di Nathan. Non si ha ben chiaro, infatti, del perché egli, nei salti temporali che riguardano i secoli postumi, venga considerato come un pazzo, addirittura uxoricida, e sembra quasi che quella pazzia che lo caratterizza e che si porteranno avanti le sue future generazioni, sia scaturita proprio dalla presenza di quegli spiriti che tormentano il piccolo villaggio desolato del Somerset.

È forse la caratteristica principale della narrazione la vera pecca di un prodotto così bene impacchettato come questa serie, poiché le serie televisive di carattere procedurale, a lungo andare, vanno via via a sfociare verso un fenomeno di ripetizione e di “già visto e rivisto” che portano lo spettatore – in mancanza di una scrittura brillante che offra sempre una ventata fresca alla molteplicità di

storie - ad abbandonare, stagione dopo stagione, una serie che sembra avere carenze proprio nella trama principale.
Probabilmente – o forse, sicuramente – il mancato rinnovo di *The Living and the Dead* – sta proprio nel suo eterno ripetersi di situazioni a cui uno spettatore del 2016, anno in cui è stata diffusa la serie, è abituato già con altre serie televisive che, soprattutto negli Stati Uniti, hanno avuto un infinito successo e a cui è impossibile paragonare una serie come questa.
Vi sono, sicuramente, delle scelte di produzione che hanno portato la serie all'attenzione della critica; se, come abbiamo detto, una serie di questo genere, con una trama che si rifà al puro gotico romanzesco e con una base tipica di ogni procedural televisivo, risulta quasi passata per un pubblico di nuova generazione abituato alle grandi sperimentazioni portate avanti da *Sherlock* o *Penny Dreadful*, sicuramente va riconosciuta la capacità di, come si è anticipatamente detto, attrarre l'attenzione per ogni singola storia trattata nei vari episodi della serie. Grande attenzione, infatti, è stata data ai particolari di ogni singolo episodio, poiché come un cerchio che inizia a tratteggiare la propria conformazione per poi ritornare al punto di partenza, chiudendosi in se stesso, così i singoli episodi di *The Living and the Dead* risultano piacevoli alla visione, non solo per i particolari casi trattati che riguardano singoli abitanti del villaggio in preda ai fantasmi del passato che li ossessionano, ma grazie anche alla godibile messa in scena di Alice Troughton e Sam Donovan che hanno saputo sfruttare i punti forti della serie per donare allo spettatore una visione che scorre senza creare troppe pretese.
Se, come si è detto, la ripetizione e i protagonisti principali risultano essere il punto debole della serie televisiva, tutt'altro che poco interessanti appaiono le storie dei singoli personaggi coinvolti all'interno di questa faida tra vita e morte, dove tutto si paga con il sangue e la disperazione eterna e niente sembra dare speranza a quelle anime che, anche se libere dai loro fardelli, vagano e tormentano.
Con *The Living and the Dead* si assiste sicuramente alla messa in scena di un buon racconto horror dell'era vittoriana la cui ambizione è sormontare il tempo e la ragione e la cui caratteristica è avere una messa in scena che regala attimi di puro godimento visivo, con inquadrature dall'impatto notevole e che escono fuori dagli schemi delle normali serie di carattere procedurale, caratterizzate solitamente da un particolare montaggio che crea un ritmo dal quale lo spettatore viene catturato in maniera immediata. Grande punto a favore della serie è sicuramente la presenza di una colonna sonora che trascina lo spettatore nelle cupe atmosfere vittoriane; basta considerare il fatto che una delle tracce – la famosissima "She Moved Trough the Fair" -, contenuta nell'episodio pilota della serie, è accompagnata dalla voce di Elizabeth Fraser, ovvero la cantante dei Cocteau Twins.
Nel complesso, *The Living and the Dead* regala allo spettatore un'esperienza da vivere sicuramente nel presente, nel momento in cui la si sta guardando, poiché quell'eterno ripetersi tende a svanire nella sua mente e si ha quasi l'impressione di non avere

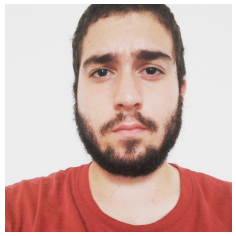
bisogno di un continuo, perché la serie rimane viva solo nel momento la si sta “vivendo”.

Note

[1] Puritani del diciassettesimo secolo che portarono avanti una dura battaglia contro i protestanti, perseguitandoli e uccidendoli.

[2] Per approfondire la questione della topicità dei personaggi si consiglia la riflessione fatta da Umberto Eco contenuta in *Apocalittici e integrati. Comunicazione di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 2001.

Biografia dell’autore

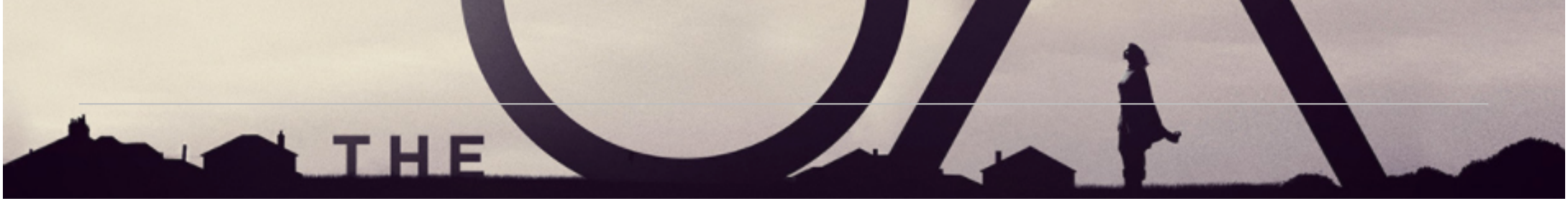


Lorenzo Manuel D'Anna, nato a Castelvetrano nel 1992, è uno studente laureando al “CITEM – Cinema, Televisione e Produzione Multimediale”. Da sempre appassionato di cinema, negli ultimi anni la sua attenzione è rivolta in particolar modo alle serie televisive britanniche e statunitensi a carattere sovrannaturale, distopico e fantascientifico.

Capitolo 16

The OA

di Sara Mazzoni



SCHEDA TECNICA

Titolo originale *The OA*

Anno 2016

Stagioni 1 (8 episodi) rinnovata

Network Netflix

Creatori Zal Batmanglij, Brit Marling

Cast principale

Brit Marling è Prairie Johnson

Emory Cohen è Homer

Scott Wilson è Abel Johnson

Phyllis Smith è Betty Broderick-Allen

Alice Krige è Nancy Johnson

Patrick Gibson è Steve Winchell

Brendan Meyer è Jesse

Brandon Perea è Alfonso 'French' Sosa

Ian Alexander è Buck Vu

Jason Isaacs è Dr. Hunter Aloysius 'Hap' Percy

Trama

Prairie Johnson, una donna scomparsa da sette anni, riappare. Non racconta cosa le sia successo; tutto ciò che si sa è che prima era cieca, mentre adesso non lo è più. Rientrata a casa dei genitori nella loro cittadina di provincia, Prairie stringe amicizia con Steve, un adolescente problematico. Col suo aiuto, Prairie riunisce cinque persone in una casa abbandonata, entrando così in contatto con altri abitanti del luogo e con le loro difficoltà esistenziali. Prairie racconta loro la storia della sua vita. Nasce in Russia col nome di Nina; da bambina rischia l'annegamento ma, mentre sta morendo, si sveglia in una dimensione fuori dalla realtà, dove una donna di nome Khatun le chiede se voglia tornare indietro, profetizzandole un futuro pieno di sofferenza. Nina decide di tornare e Khatun la rende cieca perché non vuole che Nina veda le cose orribili che le succederanno. Vari incidenti conducono Nina negli USA, da una zia che gestisce un giro di adozioni illegali. Una coppia incontra Nina e decide di adottarla, rinominandola Prairie. Da ragazzina è sonnambula e fa strani sogni che considera premonizioni, per cui le viene diagnosticata una malattia mentale e le vengono somministrati farmaci fino ai 21 anni, quando scappa a New

York. Lì, Prairie incontra Hap, uno scienziato che fa ricerca sulle esperienze pre-morte. Hap la rapisce portandola in un luogo isolato dove sono rinchiuse altre persone, tra cui un ragazzo di nome Homer, a cui Prairie si affeziona. Hap periodicamente estrae uno dei prigionieri, lo seda e lo porta nel suo laboratorio. Un giorno, Prairie ha un'esperienza di pre-morte e si ritrova nella dimensione di Khatun, che le fa un dono, dicendo che con esso potrà liberarsi. Prairie ritorna in vita agitando le braccia in uno strano movimento; e non è più cieca. Uno alla volta, gli altri prigionieri ricevono il dono di Khatun, ossia un movimento per ciascuno. Quando uno dei loro compagni muore in cella, Prairie e Homer lo riportano in vita compiendo i loro movimenti. Sanno che quando avranno collezionato cinque movimenti potranno aprire un varco dimensionale che li libererà. Quando l'ultimo movimento viene scoperto, Hap impedisce ai prigionieri di eseguirli e si libera di Prairie. Nel presente, Prairie insegna i movimenti ai nuovi amici, convinta di poterli usare per liberare i compagni ancora prigionieri. Quando uno studente armato irrompe nel liceo locale per fare una strage, il gruppo intuisce che i movimenti possono salvare la situazione. Li eseguono davanti all'assassino, che rimane attonito e viene disarmato. Prairie viene gravemente ferita, ma è convinta che i movimenti abbiano funzionato. Nell'ultima inquadratura, la sentiamo chiamare Homer.

Brit Marling e Zal Batmanglij: dal cinema indie alla tv di Netflix

The OA non nasce casualmente: è l'ultima di una serie di opere di due autori, Brit Marling e Zal Batmanglij, con una storia cinematografica alle spalle; una storia che, con *The OA*, portano su Netflix senza tradire né la propria estetica, né la poetica sviluppata in anni di lavoro.

Marling e Batmanglij si conoscono all'inizio degli anni 2000 all'università di Georgetown, dove inizia il loro sodalizio artistico, coadiuvato dalla presenza di Mike Cahill, un altro regista che collabora strettamente con loro. Dopo la laurea, Marling,

Batmanglij e Cahill vanno a Los Angeles e diventano una “triade” cinematografica, in cui è Marling a fare da collante: assieme ai due registi, Marling scrive le sceneggiature dei film di cui sarà la star. Nascono così *Another Earth*, diretto da Cahill, e *Sound of My Voice*, diretto da Batmanglij, entrambi del 2011. Sono film realizzati con budget bassissimi e concept altissimi. Hanno l’estetica povera del cinema indipendente, che costruisce immagini composte da pochi elementi fortemente evocativi. Nonostante i registi non lavorino insieme, guardando i loro film si riconosce sempre qualcosa che i tre autori sembrano condividere come se fossero parti di una stessa entità: una visione del mondo e del cinema che li porta a raccontare storie di fantascienza filosofica, permeate di quel misticismo che troviamo anche in *The OA*.

In *Another Earth* di Mike Cahill, la vicenda inizia quando in cielo appare un pianeta speculare al nostro, Terra 2. L’apparizione del corpo celeste fa sì che la protagonista Rhoda, interpretata da Brit Marling, si distragga dalla guida della sua auto, provocando un incidente stradale che causa la morte di alcune persone. Quella che segue non è tanto una storia di fantascienza, quanto il dramma della sofferenza e della redenzione di Rhoda, sottolineato dalla presenza di Terra 2 che sovrasta l’anonima cittadina americana in cui il film è ambientato.

Sound of My Voice di Zal Batmanglij è un thriller metafisico, in cui è la messa in discussione di un elemento fantascientifico a procurare la suspense necessaria. Ispirandosi alla vicenda di John Titor dell’internet che fu, Marling e Batmanglij immaginano la storia di Maggie, una sedicente viaggiatrice temporale, che sostiene di essere approdata al 2010 viaggiando a ritroso dal 2054. Attorno a lei si forma quella che ha tutte le caratteristiche di

una setta, di cui Maggie è la santona. Maggie si presenta ai suoi vestita di bianco, sempre attaccata a una bombola di ossigeno perché il viaggio nel tempo le avrebbe provocato scompensi fisici. Una coppia di documentaristi si infiltra nel suo giro con lo scopo di smascherarla, ritenendola una pericolosa truffatrice, forse una terrorista. Credere a Maggie o non farlo è il focus attorno a cui si sviluppa il loro percorso.

I due film vengono presentati al Sundance Festival nel 2011. Sono seguiti da *The East*, il secondo film co-scritto da Marling e diretto da Batmanglij nel 2013, anch'esso portato al Sundance. È l'unico episodio privo di temi sovrannaturali nella carriera dei suoi autori, ma anche qui troviamo la storia di un gruppo chiuso, una cellula eco-terrorista che lotta contro le grandi corporation che avvelenano il mondo. Questa volta è il personaggio di Marling a dover entrare a far parte di questo micro-universo, scoprendone le regole e la filosofia.

Il quarto ed ultimo film appartenente a questa quadrilogia concettuale è *I Origins*, diretto da Cahill nel 2014 e, come gli altri, presentato al Sundance. È l'unico la cui sceneggiatura non sia stata firmata anche da Marling, ed è l'unico a non vederla nei panni di uno dei personaggi principali. Nonostante queste divergenze, *I Origins* ha tantissimo in comune con la filmografia della triade e anche con *The OA*: parla della ricerca di uno scienziato che lo porta a fare scoperte riguardanti la possibilità della vita oltre la morte. La storia personale e il dramma emotivo ancora una volta si mescolano a temi esistenziali declinati in una contaminazione tra fantascienza e misticismo.

Sono tutti film in cui incontriamo personaggi messianici, come la Prairie di *The OA*, solitamente interpretati proprio da Marling. Come *The OA*, questi film hanno un approccio olistico e sincronico alla realtà. Come in *The OA*, i rapporti causali tra gli eventi sono stravolti e la scienza viene introdotta in un territorio melmoso, dove le regole sono ambigue e a volte imperscrutabili. Come in *The OA*, ai personaggi sono richiesti atti di fede. L'immaginario visivo è generato da un'estetica indie, che se la sa cavare con poco tirando fuori molto, traducendo in termini cinematici soluzioni adatte al teatro. In *The OA* abbiamo le gabbie di vetro in cui i prigionieri sono rinchiusi, la macchina mortale usata da Hap per i suoi esperimenti e la coreografia dei cinque movimenti; in questi film ci troviamo davanti all'effetto speciale, semplice ma conturbante, di una Terra vista dalla Terra, e al velo bianco e alla bombola di ossigeno usati da una santona, caratterizzata in modo efficace con pochi oggetti di scena.

The OA è la logica prosecuzione seriale del cinema di Marling, Batmanglij e Cahill, un cinema indipendente, antiblockbuster, targato Sundance. Un cinema che però rimane lontano dai trend indie degli anni 2000, come il mumblecore e il found footage, e si avvicina invece a quel sotto-filone grazie al quale un regista come Shane Carruth trionfò proprio al Sundance nel 2004 con *Primer*: quello che dimostra che fantascienza e affini si possono realizzare con pochi mezzi, partendo da premesse che sono soprattutto filosofiche ed esistenziali.

The OA mantiene il marchio autoriale, essendo una delle rare serie in cui ogni episodio è girato dallo stesso regista, in questo caso anche showrunner, cioè Zal Batmanglij. La produzione è di Plan B Entertainment, la compagnia di Brad Pitt che recentemente ha prodotto anche *Voyage of Time* di Terrence Malick (2016), *Moonlight* di Barry Jenkins (2016) e *Okja* di Bong Joon-ho (2017), dimostrando il proprio orientamento verso un cinema d'autore e d'impegno.

Brit Marling è weird

L'aggettivo "weird" nell'inglese moderno significa "strano". La parola ha una storia particolare, perché anticamente significava "fato". Le Weird Sisters sono le tre streghe che guidano Macbeth verso la distruzione. Derivano dalle Norne della mitologia norrena, creature eterne che controllano il destino degli uomini, simili alle Parche romane e alle Moire greche. La parola si trasforma nel corso dei secoli, venendo associata prima alla stregoneria e poi direttamente all'aspetto che le streghe hanno nelle rappresentazioni shakespeariane, assumendo la connotazione di "strano" in un'accezione disturbante. Oggi, nell'inglese americano, definire una persona "a weirdo" significa caratterizzarla come bizzarra, anche in un modo spiacevole. E, per reazione, ci si può riappropriare del termine e usarlo per descrivere la quintessenza dell'essere ribelli e cool; un po' come i personaggi interpretati da Brit Marling nelle sue opere, specialmente in *The OA*.

Ma il termine "weird" viene usato – e non poco – anche in un altro ambito. Il Weird è un genere letterario che nasce alla fine dell'Ottocento, mescolando le storie di fantasmi a pulsioni horror, metafisiche e proto-fantascientifiche. Il suo esponente più noto, nonché padrino del genere, è H.P. Lovecraft. Definire il Weird è un'impresa tentata da molti scrittori e critici, ma il Weird si rivela per sua natura sempre sfuggente. Lovecraft, nel suo saggio *Supernatural Horror in Literature* [1], sostiene che per scrivere un racconto Weird sia necessario creare un'atmosfera di minaccia inesplicabile e che siano presenti forze sconosciute; deve essere suggerita l'idea che le leggi di natura, unica salvaguardia contro il caos dell'ignoto, possano essere sospese.

A cavallo del nuovo millennio, c'è stato un grosso dibattito sull'evoluzione del genere che ha portato alla definizione del New Weird, coniata da Ann e Jeff VanderMeer [2]. I due fanno notare come il nuovo Weird sovverta la creazione di mondi tipica del fantasy, immaginando ambientazioni urbane e realistiche dove gli elementi fantastici e fantascientifici si andranno a combinare. Tra le leggi di natura sospese di Lovecraft e l'ambientazione tipica del

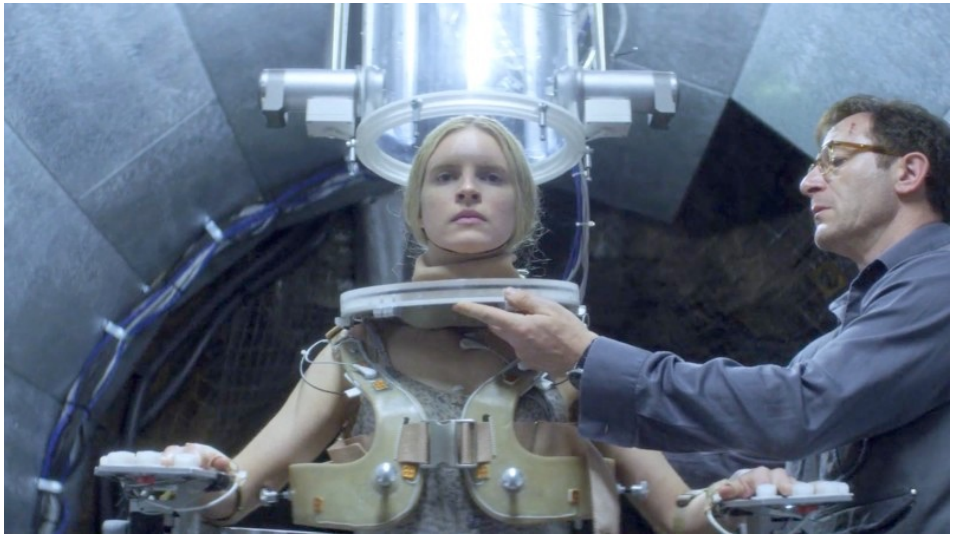
New Weird dei VanderMeer, è facile riconoscere le caratteristiche non solo di *The OA*, ma anche di tutto il cinema di Brit Marling.

In *The OA*, la storia ha luogo nella più ordinaria suburbia americana, quella terra noiosa e ordinata, fatta di villette monofamiliari, larghi vialetti e giardini dall'erba tagliata da poco. È quella periferia borghese che ritroviamo in così tanta fiction contemporanea: potrebbe essere la cittadina di *Velluto blu* di David Lynch come la Wisteria Lane delle *Desperate Housewives*. Un territorio apparentemente inerte, eterno e immutabile, che presenta però sempre una piccola crepa attraverso la quale filtra quel caos che le leggi dell'ordine naturale dovrebbero tenere alla larga. È la stessa suburbia che vediamo in *Another Earth*, quella dove si consuma il dramma interiore di Rhoda, mentre su villini e vialetti incombe l'ignoto incarnato da un pianeta sbucato dall'impossibile e appeso sulle nostre teste a insistere la propria esistenza, rimettendo in discussione la nostra.

Lo studioso Mark Fisher, recentemente scomparso, poco prima di morire ha pubblicato un saggio illuminante su questi temi, intitolato *The Weird and the Eerie* [3]. Fisher parla del concetto di Weird come di un particolare tipo di perturbante, generato da un senso di "wrongness", qualcosa di sbagliato: per Fisher, un'entità weird è così strana da farci pensare che non dovrebbe esistere, o che non dovrebbe esistere nel nostro mondo. Eppure, quell'entità è qui per davvero, invalidando così le categorie che abbiamo usato fino a questo momento per interpretare la realtà. Non è il Weird a essere sbagliato, allora: sono le nostre concezioni ad essere inadeguate [4]. Per Fisher, il Weird è caratterizzato dallo scambio tra il nostro mondo e un mondo "altro". L'entità weird crea un ponte tra queste due realtà, che hanno un impatto l'una sull'altra. Il genere Weird è diverso dal fantasy perché la storia non si svolge mai interamente nel mondo altro: il Weird espone l'instabilità di qualsiasi mondo, la possibilità di un'apertura perenne verso un esterno misterioso [5].

È facile ritrovare il Weird, specialmente quello inteso da Fisher, anche nei film di Marling e soci. Quel qualcosa che non appartiene al mondo in cui è, eppure si trova lì violando le leggi di natura, è Terra 2, insolente e spiazzante nel cielo; è Maggie, proveniente da un'altra epoca; è la scoperta dello scienziato di *I Origins*, che trova nel proprio database dei doppioni di qualcosa che non può avere un doppio, come l'iride dell'occhio umano.

In *The OA*, è Prairie a incarnare l'entità weird che sconvolge l'ordine della realtà. Prairie era cieca, ma ora non lo è più e questo fatto è inspiegabile. Prairie è sempre dove non dovrebbe essere: sparisce senza lasciare traccia e riappare dal nulla senza una spiegazione plausibile. A un livello più profondo, Prairie è indesiderata, è fuori luogo nella sua cittadina: la sua presenza ne altera gli equilibri segnando il destino degli adolescenti che la circondano col loro ruvido affetto e mette in difficoltà i suoi genitori, che pure la amano, ma non sanno cosa fare con lei. E poi, Prairie non è nemmeno Prairie. Nel presente narrativo, vuole essere chiamata OA, senza rivelare ai familiari cosa significhi. Prima di essere Prairie e OA, è Nina: Prairie infatti non è la classica "bionda americana" che sembra, perché in realtà è un'emigrata russa con una storia rocambolesca alle spalle. Nina è una bambina che muore e risorge; contro l'ordine naturale delle cose, a lei viene data una seconda possibilità. Nina non dovrebbe essere qua: è morta. Eppure, c'è, è qui, è tornata. E si trasforma in Prairie, la ragazzina cieca che non trova mai la sua dimensione nella famiglia americana che l'adotta. Prairie ha qualcosa che non va. Per tutta la sua vita, è portatrice di istanze inaccettabili. È considerata una malata di mente e trattata di conseguenza.



L'unicità di Prairie segna il suo destino, causando il suo rapimento da parte di uno scienziato pazzo. Anche lui ne scopre il valore weird, che supera quello ricreato a tavolino dalla sua scienza estremista. Prairie è più efficace dello strumento infernale che lui ha creato per aprire porte tra i mondi – nel laboratorio, Hap usa un macchinario di sua invenzione per affogare i prigionieri, facendo avere loro un'esperienza non tanto di pre-morte, quanto di oltre-morte; ma Prairie scopre che può farlo da sola.

In *The OA*, è Prairie stessa a fare da portale. Già dai primi minuti del pilot, Prairie si palesa nel presente narrativo iniziando quell'opera di infiltrazione della realtà che crea connessioni là dove non potrebbero essercene, che siano quelle nel gruppo sociale degli emarginati che frequenta o quelle tra il mondo dei vivi e quell'aldilà misterioso di cui racconta di essere frequentatrice.

Il Weird dei movimenti e l'incredulità

Se il Weird è connotato dalla sensazione che una certa cosa "non dovrebbe essere lì", non c'è *weirdness* più grande di quella

provocata dall'introduzione dei movimenti nella vicenda di *The OA*. Il primo di essi appare all'inizio dell'episodio 1x04, "Away", quando Prairie torna dall'oltre-morte per la seconda volta nella sua esperienza cosciente. Alla fine dell'episodio, assistiamo al secondo movimento, quello di Homer. Ma è nell'episodio successivo, "Paradise", che vediamo Prairie e Homer performare i movimenti come una coreografia, in tutta la loro stranezza. Le altre prigioniere li osservano con pietà, rispecchiando l'incredulità dello spettatore davanti a questo ballo; ma cambiano prospettiva quando si rendono conto che i movimenti hanno compiuto un miracolo, riportando in vita il quinto prigioniero, morto qualche ora prima.

È un momento che potrebbe essere visto come il salto dello squalo di *The OA*, ma ha in realtà un significato non casuale. I movimenti sono la quintessenza del Weird, sono quella cosa che non dovrebbe essere là; sono assurdi, caricaturali, hanno una carica emozionale che lascia i personaggi nudi, alla mercé del ridicolo, dello sberleffo da parte di chi guarda. Proprio per questo, Marling e Batmanglij li usano per chiederci di compiere lo stesso atto di fede che è richiesto ai personaggi dello show, ponendoci nella loro stessa posizione. Non quella dei prigionieri del racconto di Prairie, perché loro sono testimoni di un miracolo e hanno un'ottima ragione per credere. La posizione che lo spettatore condivide è quella dei cinque personaggi nel presente narrativo, quelli che ascoltano, come noi, la storia di Prairie. Una storia che potrebbe essere vera, ma che suona talmente assurda da richiedere un atto di fede enorme per essere creduta. I movimenti la rendono ancora più fragile, mostrando il candore e la vulnerabilità di Prairie, che si offre a personaggi e spettatori senza barriere. I personaggi scelgono di crederle e di ricevere il suo insegnamento, imparando i movimenti. Gli spettatori, allo stesso modo, devono scegliere di credere a lei e agli autori quanto basta per continuare a seguire la serie.

È una dinamica che somiglia molto a quella di *Sound of My Voice*, un film in cui ci sono altri movimenti che vengono insegnati dalla santona Maggie ai discepoli, un saluto fatto con le mani. Ma, soprattutto, in quel film troviamo la stessa richiesta di un atto di fede, anch'essa messa in discussione da un momento che rappresenta un salto dello squalo interno alla storia. Quando i seguaci le chiedono di cantare loro una canzone proveniente dal futuro, Maggie intona quella che si rivela essere *Dreams* dei Cranberries, un pezzo del 1993. Uno dei partecipanti si arrabbia e viene cacciato. Ma la fede del protagonista in Maggie ne esce

rafforzata: l'assurdità dell'avvenimento lo porta paradossalmente ad abbandonarsi a una malcelata fiducia in lei. In *The OA*, la weirdness dei movimenti diventa il fulcro del problema principale che riguarda la figura di Prairie: credere o meno nella verità che ci propone.
Zal Batmanglij parla della difficoltà ad accettare i movimenti in quanto portatori di un elemento femminile:

I think if there's anything 2016 has taught me, it's that we have a real hard time with women in our society, we have a hard time with the feminine. And so what are the Movements other than a more feminine thing? It's really hard for us. We don't like it. We don't think it's serious, and that's a larger conversation to have. But I feel great and there shouldn't be any prescribed reaction. People can have any reaction they want to it. Even calling it interpretive dance, it's fine. I just think it's inaccurate [6].

Brit Marling approfondisce il discorso descrivendo i movimenti come il tentativo di creare qualcosa che abbia un effetto viscerale come la rappresentazione della violenza, ma nel modo opposto: un antidoto cinematico ad essa. Qualcosa che sia unico dal punto di vista visivo, quella cosa che non si può scrivere, ma solo vedere. Gli autori decidono quindi di affidare al coreografo Ryan Heffington, che ha lavorato ad alcuni video di Sia, la progettazione dei movimenti che vediamo nella serie, ritenendolo la persona adatta a cogliere questo spirito [7].

La coreografia di Heffington appare più volte dall'episodio 1x05 al finale della stagione. Nell'ottavo e ultimo episodio, "Invisible Self", i cinque amici di Prairie la eseguono davanti all'omicida che sta sparando dentro alla scuola. I movimenti hanno successo proprio per la loro carica weird: funzionano perché completamente fuori posto, spaesanti. I cinque amici riescono nella loro impresa perché compiono l'ultimo atto di fede in Prairie, nel suo racconto (quello che abbiamo guardato e ascoltato anche noi) e nel potere di questa pratica così improbabile, che però ha in qualche modo cambiato le loro vite.
I cinque personaggi, grazie a Prairie, hanno formato una famiglia dalle connotazioni queer [8]: non composta attraverso i legami di sangue, ma fondata sul supporto e l'accettazione reciproci, capace di colmare i vuoti lasciati dai familiari effettivi di queste persone. Il bullo Steve è rifiutato dai genitori, che cercano di liberarsene; l'insegnante Betty è sola dopo la morte del fratello; il drogato Jesse vive con la sorella dopo il suicidio della madre; il transgender Buck non è accettato dalla famiglia [9]; il secchione French studia e lavora, diviso tra sogni di emancipazione e il doversi occupare della madre alcolizzata.
Sono i classici outsider, come il Club dei Perdenti descritto da Stephen King in *It*, che si stringono attorno a Prairie perché sono fuori posto quanto lei. Solo con lei, l'inadeguatezza che li tormenta perde la sua negatività; finisce anzi per assumere un valore positivo: nel modo più improbabile che si possa immaginare, si trasformano negli eroi che salvano la scuola con una coreografia.

The OA in un panorama televisivo sempre più weird

I paragoni tra *The OA* e altri testi abbondano. Tornando a Stephen King, scrittore dalle radici weird, i loser che vediamo nella serie non richiamano solo *It*, ma più in generale l'idea di ka-tet predominante nella saga della *Torre Nera* e in altre opere dello scrittore: un gruppo di persone che il destino fa incontrare e rimanere insieme con uno scopo preciso.

La *queerness* della famiglia di *The OA* e il gruppo simile a un ka-tet kinghiano sono elementi comuni a un'altra serie originale Netflix con elementi sovrannaturali: *Sense8*. Stilisticamente molto diversa da *The OA*, le è affine nello spirito. Come in *The OA*, il suo cattivo è lo scienziato pazzo della situazione, che perseguita gli "angeli caduti" protagonisti della storia. Appartiene a una corporazione scientifica, fornita di macchinari generici che a poco servirebbero se il villain non avesse le stesse abilità sensorie degli eroi che insegue. In *The OA*, invece, il cattivo Hap è un persecutore a cui manca l'abilità delle sue vittime. E infatti compensa questa carenza costruendo una macchina molto particolare, tanto spaventosa quanto crudele.

È una di quelle macchine strane che appaiono anche in altre serie televisive contemporanee, serie che hanno più di un tratto in comune con *The OA*, a partire dalla weirdness. Nella puntata 3x01 di *Twin Peaks* di David Lynch e Mark Frost (2017), il mistero è letteralmente catalizzato da una di queste macchine, che, in una scena più horror che fantascientifica – e intrinsecamente weird –, porta qualcosa di terribile nel nostro mondo.

Sempre nel 2017, a pochi mesi di distanza dalla pubblicazione di *The OA* su Netflix, esce la terza e ultima stagione di *The Leftovers*, la serie di Damon Lindelof e Tom Perrotta. Anche

questa volta incontriamo una macchina minacciosa e permeata di un'aura mistica: è stata creata da due scienziate per trasportare le persone in un altrove di cui loro stesse non sanno niente. Personaggi e spettatori resteranno indecisi sulla vera natura della macchina: uccide chi si offre di entrarvi o funziona per davvero?
Le macchine strane che, nel giro di pochi mesi, appaiono in *The OA*, *Twin Peaks* e *The Leftovers* si somigliano molto. Sono macchine che hanno la funzione di portali; hanno tutte a che fare con un altrove tangenzialmente collegato alla morte; sono prodotti di una scienza che rimane misteriosa, in odore di negromanzia. Sono macchine del Weird, al servizio di uomini e donne fuori posto, che viaggiano tra il nostro universo e un suo prolungamento conturbante.

Nonostante le analogie con le serie appena nominate, lo show a cui *The OA* viene accostato più spesso è un altro. Si tratta dell'originale Netflix uscito nel 2016, *Stranger Things* dei fratelli Duffer. Un articolo su *The Atlantic* [10] giustifica il paragone sottolineando come in entrambe le serie un'enigmatica ragazza dal nome strano, alla quale spesso sanguina il naso, scappi dalla prigionia di un esperimento scientifico portando la notizia di una realtà diversa da quella che conosciamo. È un punto valido, anche se ignora volutamente le diverse implicazioni che i fatti assumono all'interno delle due storie (la realtà altra di Prairie non è minacciosa, come invece quella di Eleven in *Stranger Things*).

È vero che la figura di Prairie è messianica, come quella di Eleven: sono salvatrici che influenzano gli archi di trasformazione degli altri personaggi, chiedendo loro di avere fede nella verità che propongono; e si devono sacrificare nel finale della stagione. A differenza di Eleven, però, la figura di Prairie rimane ambigua come quella di Maggie in *Sound of My Voice*: ha svolto la sua funzione salvifica cambiando la vita degli altri protagonisti, ma non possiamo sapere con certezza se la sua verità sia dimostrabile; il suo stesso sacrificio avviene forse per caso, forse per predestinazione. In *Stranger Things* non ci sono margini di dubbio, perché è una serie citazionista che riprende i canoni del racconto fantahorror degli anni Ottanta, in cui ogni cosa deve essere chiara e il viaggio dell'eroe, alla fine, non può condurlo in zone grigie.

L'esistenza di una serie come *The OA*, la sua collocazione coerente in un palinsesto televisivo come quello di Netflix e la presenza di così tante serie contemporanee a cui la si può associare dice molto sulla diffusione di un genere come il Weird, relativamente antico e in continua evoluzione, che proprio oggi riscuote un grande successo di pubblico. È ovunque e lo troviamo in prodotti culturali apparentemente scollegati tra loro: dai romanzi di Roberto Bolaño alla prima stagione della serie tv *True Detective*, passando per la dimensione aliena che irrompe nella realtà quotidiana dei *weird tales* televisivi più antichi, *The Twilight Zone* e *The X-Files*. In questi anni, più che mai: ce lo hanno dimostrato *Twin Peaks, The Leftovers, Sense8, Stranger Things* e, soprattutto, *The OA*.

Note

[1] H.P. Lovecraft, *Supernatural Horror*, "Literature", 1927, disponibile online.

[2] Ann e Jeff VanderMeer, *The New Weird*, Tachyon Publications, San Francisco, CA, 2008. Il paragrafo si trova anche qui

[3] Mark Fisher, *The Weird and the Eerie*, Reapeter Books, London, 2016.

[4] Ivi, p.15.

[5] Ivi, pp.28-29.

[6] Jean Bentley, *'The OA' Creators Defend the Series' Most Controversial Twist: The Movements*, "The Hollywood Reporter", 27/12/2016.

[7] Melissa Leon, *Secrets of 'The OA': Co-Creator Brit Marling Explains What the Hell Is Happening in the Netflix Sci-Fi Mystery*, "The Daily Beast", 21/12/2016.

[8] C'è una dimensione queer anche nel rapporto tra Prairie-OA e i genitori, che si rifiutano di chiamarla col nome che lei ha scelto, per l'appunto OA, come capita spesso alle persone transgender. La familiarità non di sangue viene sottolineata dal fatto che gli amici di Prairie accettino invece di chiamarla OA senza farle domande.
Per approfondimenti: E. Alex Jung, *The Gentle Queerness of Netflix's The OA*, "Vulture", 06/01/2017.

[9] Dan Avery, *"The OA" Isn't Just Netflix's New Surprise Bingewatch—It Presents Us With A Fascinating Trans Character*, "Logo", 20/12/2016.

[10] Spencer Kornhaber, *Pop Culture Is Having a Metaphysical Moment*, “The Atlantic”, 05/01/2017.

Webgrafia

Dan Avery, *“The OA” Isn’t Just Netflix’s New Surprise Bingewatch—It Presents Us With A Fascinating Trans Character,* “Logo”, 20/12/2016.

Jean Bentley, *'The OA' Creators Defend the Series’ Most Controversial Twist: The Movements*, “The Hollywood Reporter”, 27/12/2016.

Hillary Busis, *Netflix’s New Sci-Fi Drama Isn’t the Next Stranger Things—It’s Better*, “Vanity Fair”, 16/12/2016.

Daniel D’Addario, *Review: Netflix's The OA Fails to Take Sci-Fi to New Heights*, “Time”, 16/12/2016.

Sophie Gilbert, *The OA Is a Bizarre, Totally Absorbing Puzzle*, “The Atlantic”, 16/12/2016.

Spencer Kornhaber, *Pop Culture Is Having a Metaphysical Moment*, “The Atlantic”, 05/01/2017.

E. Alex Jung, *The Gentle Queerness of Netflix’s The OA*, “Vulture”, 06/01/2017.

Melissa Leon, *Secrets of ‘The OA’: Co-Creator Brit Marling Explains What the Hell Is Happening in the Netflix Sci-Fi Mystery*, “The Daily Beast”, 21/12/2016.

Melissa Leon, *‘The OA’ Review: Netflix’s Top-Secret New Show Is Weird as Hell*, “The Daily Beast”, 16/12/2016.

Stefano Lo Verme, *The OA: un “atto di fede” per la più bizzarra e sorprendente serie tv del 2016*, “Movieplayer”, 06/01/2017.

Lorenza Negri, *Lo strano caso di The OA, in bilico tra meraviglioso e ridicolo*, “Wired Italia”, 11/01/2017.

Mary Pols, *Brit Marling on Writing, Anarchists, and the Need to Get Her Heart Broken*, “Time”, 01/06/2013.

Tom Shone, *Brit Marling: True Brit*, “The Indipendent”, 26/11/2011.

Hank Stuever, *Netflix's 'The OA' and the hypnotic allure of weird TV*, “Chicago Tribune”, 17/12/2016.

Alexandria Symonds, *The Otherwordly Brit Marling*, “Interview Magazine”, 06/07/2011.

Todd VanDerWerff, *The OA review: If I told you anything about Netflix’s new show, you wouldn’t believe me*, “Vox”, 26/12/2016.

Biografia dell’autrice

Sara Mazzoni si è laureata alla magistrale di Cinema, Televisione e Produzione Multimediale di Bologna dopo la triennale di Arti Visive e dello Spettacolo allo IUAV di Venezia. Scrive recensioni di film e serie televisive sulla rivista online *Cinema Errante*. Attualmente frequenta la scuola di scrittura Bottega Finzioni. Ha firmato una puntata della serie tv *Profondo Nero* e collaborato a un episodio di *Le muse inquietanti*, entrambe di Carlo Lucarelli.

Capitolo 17

Twin Peaks

di Doriana Comandè

TWIN PEAKS

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Twin Peaks*

Anno 1990-2017

Stagioni 3 (48 episodi)

Network Showtime

Creatore Mark Frost, David Lynch

Cast principale

Kyle MacLachlan è Dale Cooper

Sheryl Lee è Laura Palmer

Kimmy Robertson è Lucy Moran

Russ Tamblyn è Dr.Lawrence Jacoby

Miguel Ferrer è Albert Rosenfield

David Lynch è Gordon Cole

Naomi Watts è Janey-E Jones

Laura Dern è Diane Evans

James Belushi è Bradley Mitchum

Robert Foster è Frank Truman

Michael Horse è Tommy 'Hawk' Hill

Harry Goaz è Andy Brennan

Trama

Sono passati venticinque anni dalla scomparsa dell'agente speciale Dale Cooper, che nessuno ha più visto da quando fece ritorno dalla Loggia Nera, mistica sede degli spiriti che dimorano da sempre nei boschi intorno a Twin Peaks. In realtà il vero Cooper è ancora prigioniero nella Loggia, è il suo doppelgänger che ne è uscito e semina ovunque turpi crimini.

Adesso però gli spiriti decidono di rimandare Dale Cooper nel mondo grazie alla creazione di un altro suo doppio, che vive a Las Vegas col nome di Douglas Jones e che è stato generato a questo scopo: Cooper dunque torna nel mondo reale nei panni del suo sosia, incapace però di risvegliarsi da uno stato di bizzarra catatonia. Nel frattempo il doppelgänger, che si sente minacciato dalle altre entità che vogliono riportarlo nella Loggia (fra cui il Maggiore Garland e lo scomparso agente Philip Jeffries), cerca a tutti i costi di impedirlo, cercando di far uccidere il vero Dale e procurandosi delle misteriose coordinate. Mentre in vari luoghi dell'America si verificano efferati omicidi, sinistre apparizioni e sconvolgenti scoperte di natura soprannaturale, gli ex colleghi di Cooper, Gordon Cole e Albert Rosenfield, e il

team dello sceriffo a Twin Peaks, sembrano sempre più vicini a svelare il mistero dei due Cooper in attesa che il vero Dale possa finalmente tornare.

Twin Peaks The Return: è il futuro o il passato?

A ventisei anni dalla cancellazione dello show dai palinsesti televisivi, è facile immaginare con quanto adrenalinico entusiasmo pubblico e critica abbiano accolto l'annuncio del ritorno della serie. I lynchani, coloro che hanno continuato infaticabilmente a seguire la carriera del regista dopo *Twin Peaks*, erano probabilmente anche coloro che meno di tutti sapevano cosa aspettarsi: dopo *Strade perdute*, *Mulholland Drive* e soprattutto *Inland Empire* era difficile immaginare in che modo Lynch avrebbe potuto realizzare un nuovo *Twin Peaks* dopo una così radicale evoluzione del suo cinema e del suo linguaggio.

Lo spirito Mike, nel secondo episodio della nuova serie, pone questa domanda: "È il futuro o il passato?" ed è legittimo supporre che l'interrogativo sia rivolto tanto all'agente Cooper nella finzione quanto al pubblico nella realtà.

Poi compare Laura Palmer, una Sheryl Lee che neppure la finzione cinematografica ha potuto sottrarre all'implacabile scorrere del tempo: questa nuova Laura, palesemente invecchiata, ripete a Cooper una frase da lei pronunciata esattamente ventisei anni fa: "A volte mi sembra di conoscerla ma le mie braccia si piegano all'indietro". Poi però, quando Cooper le chiede chi sia, lei risponde in modo diretto: "Sono Laura Palmer". "Ma Laura Palmer è morta" obietta Cooper titubante. "Io sono morta, eppure vivo" afferma la donna. Poi si alza, ripetendo un'azione già vista nel passato, va da Cooper, lo bacia e gli sussurra qualcosa all'orecchio: all'epoca era il nome del suo assassino, stavolta non sappiamo di cosa si tratti, né ci saranno fornite a questo proposito esplicite spiegazioni.

Questa sequenza è tuttavia significativa: ci suggerisce che, per la prima volta, avremo risposte dirette su ciò che abbiamo sempre voluto sapere, ma questo non ci sarà di grande aiuto, perché il mondo di *Twin Peaks* è un mistero a cui possiamo prestare ascolto solo se lo immaginiamo come un bisbiglio che parla alle profondità della nostra coscienza: il cinema di Lynch in un'immagine, insomma.

Da anni, una parte della critica si chiede – e se l'è chiesto molto spesso a proposito di quest'ultimo, personalissimo lavoro – se il regista abbia un'idea chiara di cosa vogliano dire i suoi film. Per il pubblico infatti, anche quello più specializzato, non è sempre facile dare un'interpretazione alle contorsioni narrative e visive del cinema di Lynch: in molti dichiarano di essere convinti che il regista si prenda scientificamente gioco del suo pubblico o che sia interessato solo a mettere in scena visioni del proprio inconscio prive di un significato.

Lynch racconta che, quando girò il suo primo film, *Eraserhead*, che rimane ad oggi il suo film più squisitamente surreale, lo tormentava non riuscire a capire cosa guidasse la sua immaginazione creativa verso quel flusso di sequenze da sogno e da incubo che componevano l'assurda storia di Henry Spencer: poi lesse un passo della *Bibbia* (si rifiuta di dire quale) e comprese di colpo il senso del suo film [1].

Dobbiamo supporre che il giovane Lynch del 1977 fosse molto meno smaliziato dell'anziano signor Lynch che oggi riesce a strappare a un'emittente televisiva come Showtime un contratto più unico che raro che gli garantisce un'assoluta, incondizionata libertà creativa con la quale lui e Frost diventano autori unici della serie: la sceneggiatura è loro esclusivo appannaggio, la regia dei diciotto episodi è tutta nelle mani di Lynch.

Eppure questo anziano signore, di cui molti decantano il talento con toni quasi agiografici, continua ancora ad essere, in parte, il giovane regista che creò Henry Spencer e che trovò, quasi per caso, tra le pagine della *Bibbia*, il senso da dare alla storia di questo bizzarro personaggio.

La nuova stagione si apre perciò, come tutti gli altri film del regista, a moltissimi livelli di lettura: Charles Bramesco [2] fa notare che, nei diversi approcci con cui studiosi accademici, critici televisivi e semplici blogger hanno affrontando la visione e l'analisi di quest'ultima stagione, uno dei più frequenti è quello di

leggere la serie come una complessa rivisitazione dell'intera filmografia del regista.

Ciò non è sbagliato in quanto è indubbio che sul nuovo *Twin Peaks* eserciti il suo peso tutto il percorso successivo alla serie, che ha radicalizzato la cifra stilistica di Lynch in una modalità di rappresentazione dove la visione scavalca la narrazione e si astrae da essa: questo non significa che i film di Lynch non raccontino delle storie perfettamente logiche, lo fanno però in una maniera tale che essi delegano agli spettatori, non al regista, il compito di ricostruirne il significato attraverso un montaggio interiore.

Sebbene il *Return* non arrivi a replicare la travolgente astrazione dell'ultimo film, *Inland Empire*, del 2007, è evidente che esso ne abbia assorbito, comunque, l'esperienza.

La presenza di attori come Laura Dern, Harry Dean Stanton, Naomi Watts, Belthazar Getty, Robert Forster, Patrick Fischler sono l'ulteriore collante visivo che salda *Twin Peaks The Return* al resto della produzione lynchana, mentre il ritorno del vecchio cast, che pure ha perso molti attori, alcuni dei quali deceduti dopo la serie, ribadisce allo spettatore che le coordinate del luogo dove saremo portati è ancora, concettualmente, il *Twin Peaks* nel quale tanto ardentemente volevamo tornare.

Ma attenzione: sarà la nostalgia del passato o l'evoluzione imposta dal futuro a dettare la legge prima della nuova serie?

Entrambe le istanze esercitano il loro peso, soggiacendo però ad una inevitabile considerazione: il tempo è passato, tanto gli attori quanto i loro personaggi sono invecchiati, la tecnologia si è

imposta ormai a tutti i livelli, da quello extradiegetico, con l'uso del digitale nelle fasi di ripresa, a quello diegetico, che vede l'introduzione nella nostra amata cittadina anni Novanta di sofisticate apparecchiature al servizio dei tutori della legge (iperbolica in questo senso appare la base operativa installata da Gordon nella stanza d'albergo in Sud Dakota), telefoni cellulari, conversazioni su Skype, trasmissioni amatoriali in streaming dove business e complottismo formano un binomio perfetto, catene di franchising che vorrebbero trasformare in prodotto seriale la genuina tavola calda di Norma Jeggins.

E se ancora permangono degli adorabili anacronismi – le torte artigianali di Norma, che si rifiuta di vendere l'anima al mercato, la bionda, riccioluta Lucy Brennan ancora alle prese con le lucine lampeggianti delle linee telefoniche nell'ufficio di polizia che vede

nei cellulari una scioccante, incomprensibile diavoleria – è evidente che non c'è più molto spazio per il passato che ricordavamo.

La struttura stessa della serie ce lo ricorda ad ogni momento: la nuova stagione si caratterizza per una molteplicità di luoghi diversi – fisici e metafisici – da cui si dipanano trame che, pur scaturite dallo stesso motore (la presenza nel mondo di due Cooper) non si intersecano in modo esplicito, ma sembrano solo sfiorarsi tra di loro. Potrebbe essere un'evoluzione della classica struttura del vecchio *Twin Peaks* – un plot principale contornato da diversi subplot – ma non lo è: per diversi episodi, ci siamo sentiti spaesati e sospesi, incapaci persino di decifrare la sostanziale e netta differenza tra quello che doveva essere il plot principale (il ritorno di Dale Cooper) e quelli che sarebbero stati plot secondari al servizio diretto del primo: tale confusione è chiaramente generata dal fatto che per oltre due terzi della serie essa è rimasta sostanzialmente priva del suo eroe, non tanto e non solo nei panni dell'agente Cooper, quanto nel vero senso narratologico del termine.

Fino al sedicesimo episodio, che vede il doppio risveglio di Cooper dal coma e dallo stato di incoscienza in cui viveva nei panni di Dougie Jones, la serie non ha avuto un protagonista, se non quello corale incarnato da tutti i personaggi che indagano sul mistero dei due Cooper ossia Albert, Gordon, Hawk, il nuovo sceriffo Truman, Bobby, Andy.

Né il plot di Las Vegas – sorta di commedia che segue le vicende di un istupidito Cooper alle prese con un mondo di gangster, sicari, ridicoli poliziotti, ma anche con quello più ordinario di famiglia e lavoro – né le vicende legate alle misteriose macchinazioni e peregrinazioni del doppelgänger possono essere considerate la trama principale in quanto il loro sviluppo non si pone in una posizione di spiccata centralità rispetto alle altre trame: in alcune puntate, addirittura, i due personaggi non appaiono neanche.

Oltretutto, come nel calviniano *Visconte Dimezzato*, l'eroe è qui diviso in due metà opposte e prive di sfumature: la metà buona è buona in modo inconsapevole, si muove per quasi tutto il tempo in uno stato di buffa catatonia ed agisce, quando agisce, grazie agli aiuti degli spiriti della Loggia. La metà cattiva è malvagia in modo quasi asettico: non sembra animato da sadismo o emozioni neppure negli omicidi che gli vediamo compiere (Phyllis Hastings, Darya, Renzo, Ray

Monroe, il suo stesso figlio Richard) al punto che non riusciamo a immaginarlo durante gli stupri di Audrey e Diane.
I due personaggi mancano dunque di una caratterizzazione a tutto tondo che li eleverebbe a veri protagonisti. Solo occasionalmente possiamo intravedere in entrambi il residuo di una precedente vita interiore: l'ironia di Bad Cooper quando viene accolto nel caricaturale covo di Renzo e della sua banda, gli intermittenti sprazzi di gioia o interesse da parte di Cooper/Dougie quando vede caffè, torte di ciliegie, una foto di Jade, distintivi, pistole, scarpe rosse oppure quando piange, inspiegabilmente, guardando il visetto del figlio Sonny-Jim.
E, quando lo stesso Dale Cooper finalmente torna, egli è, a tutti gli effetti, un terzo personaggio ancora, protagonista, si, ma solo nel ricordo nostalgico che ne abbiamo conservato per tutto questo tempo.
E in definitiva anche il suo ritorno, che dovrebbe garantire il ripristino dell'equilibrio universale infranto in un luogo e in una data precisa, finisce per essere solo il tassello conclusivo di un mosaico narrativo estremamente complesso, fatto di trame collaterali e ramificate, sottotrame di puro contorno e numerosi microplot autoconclusivi che si concentrano su personaggi che non hanno alcun nesso esplicito con la storia.
Da dove si deve dunque partire per individuare il filo conduttore o il cardine intorno a cui è possibile far ruotare ogni cosa: dal mondo surreale che conoscevamo come Loggia Nera all'assurda presenza di doppelgänger nel mondo, dai vari omicidi atroci di cui l'America della finzione (riflesso - va da sé - di quella reale) appare piena ai tanti misteri metafisici, vecchi e nuovi, ai quali il nuovo *Twin Peaks* apre le porte?
Per quanto sia disinteressato a fornire risposte dai contorni netti, che peraltro nelle poche occasioni in cui arrivano appaiono spesso stridenti e posticce, Lynch decide questa volta di riprendere in mano ciò che Mike Frost aveva goffamente cercato di fare ossia spiegarci da dove viene Bob.
Lynch vuole andare oltre: spiegarci perché è qui.

Una genesi del Male: Experiment e la nascita di Bob

Bob è una delle tante e possibili rappresentazioni del Male: questo ci è sempre stato chiaro. Che rappresentasse simbolicamente un'astrazione dell'incesto e dell'abuso o che fosse realmente un demone, che, attraverso la possessione e il tormento, si nutre del dolore e della debolezza umana, poco importava ai fini della storia e del nostro appagamento come spettatori. Ci era altrettanto chiaro che Bob provenisse da una dimensione metafisica costituita da due luoghi astratti, la Loggia Bianca e la Loggia Nera e che in tale dimensione si muovessero anche gli altri spiriti, non malvagi come Bob, ma neppure esplicitamente buoni: nel film *Fuoco cammina con me*, ad esempio, si vedeva Mike, il presunto spirito "buono" che aveva aiutato Cooper nelle indagini, pretendere da Bob la restituzione del "granturco rubato", ossia la Garmonbozia: una densa sostanza gialla che rappresenta la sofferenza umana, cibo prelibato per gli spiriti, sostanza tossica per gli uomini, come scopriremo in un episodio del revival.

Sempre nel film del 1992, gli spiriti venivano mostrati durante una “riunione” alla quale era stato presente l’agente scomparso Philip Jeffries, interpretato nientedimeno che dalla leggendaria icona della musica e della cultura David Bowie: in tale convegno metafisico sembrava proprio che Bob, lungi dall’essere ostacolato nelle sue malefatte, venisse anzi autorizzato dagli altri spiriti a commettere atrocità ed omicidi per garantire alle altre entità la fornitura di Garmonbozia. L’anello verde sanciva tale patto.

In questa scena, che è molto più lunga nello script originale rispetto alla sua effettiva durata nel film, si apriva un problema metafisico legato al luogo: dove si trovano le entità durante la riunione descritta da Jeffries?

Non è la Stanza Rossa, dunque forse non è neppure la Loggia Nera. Sembra l’interno di una casa cupa sporca, disadorna, con brutta carta da parati: non è possibile neppure pensare che possa

trattarsi della Loggia Bianca. Dunque di cosa si tratta? Lynch non ce lo dice, ma è probabile che non si tratti di nessuno dei due luoghi, la cui denominazione peraltro era farina del sacco di Frost, non di Lynch. [3]

Supponiamo infatti che per Lynch, la manicheistica esistenza di questi due regni non avesse grande significato, in quanto, da affascinato studioso di buddismo tibetano, egli preferisce immaginare il mondo come uno yin e uno yang e, a riprova di questo, possiamo portare un esempio, che mai come nell’ultima stagione era stato tanto ricorrente nel linguaggio filmico del regista: l’elettricità, moderna evoluzione del fuoco, simbolo di vita, luce, calore, è anche sinistro veicolo di forze occulte e spesso malvagie. Ed è emblematico, in questo senso, il dialogo tra Truman e Hawk quando quest’ultimo mostra allo sceriffo un’antichissima mappa indiana. Indicando il simbolo di un fuoco rosso, Truman chiede: “È buono?”, “Dipende dall’intento” risponde Hawk.

Lo stesso agente Cooper, che avevamo sempre visto come un esempio di inattaccabile moralità, ha incontrato il suo doppio malvagio, segno dunque che, nascosta da qualche parte dentro il suo io, esiste anche nel più puro degli uomini una sinistra oscurità.

Lynch deve insomma aver considerato, sin da subito, piuttosto riduttivo il discorso delle due Logge e, libero di creare questo mondo come un universo magmatico, cangiante, visionario alla massima potenza, ce lo descrive adesso alla sua maniera: e dunque si passa dalla familiare Stanza Rossa a un appartamento

in mezzo al mare, in uno strano mondo violaceo, dove Cooper è accolto da una donna priva di occhi che lo conduce sul tetto di una scatola metallica sospesa in un vuoto siderale di angosciosa bellezza; successivamente ecco apparire il famoso convenience store, citato una volta dallo spirito Mike nel sogno di Cooper all'inizio della prima stagione, e scopriamo che si tratta davvero di un emporio, con annessa una stazione di rifornimento di hopperiana memoria, che però è solo l'ingresso, il portale, a un mondo sinistro e labirintico fatto di stanze, corridoi, boschi, motel, strani marchingegni a forma di campana in grado (sembra) di generare una potentissima forma di elettricità, che è poi canale di comunicazione tra mondo fisico e mondo metafisico. C'è infine un'altra dimensione ancora: è quella in bianco e nero dove sembra vivere il Gigante – che finalmente ci rivela il nome con cui è conosciuto tra la sua gente, il Fuochista – dove vediamo anche Cooper, nella sequenza di apertura del primo episodio e dove

finisce, per poco tempo, persino l'agente Andy Brennan invitato a guardare una sorta di schermo (un vero e proprio leit motiv della stagione: la glass box di New York, il televisore sempre acceso in casa di Sarah Palmer, lo schermo cinematografico dell'episodio 8 etc) dove scorre un montaggio di alcune delle principali scene di tutto *Twin Peaks*.

Tuttavia, come abbiamo detto, Lynch non vuole semplicemente spiegarci quanto complesso e variegato sia l'oltremondo (che comprende anche universi parallele e viaggi nel tempo), vuole raccontarci come mai Bob è tra noi: si arriva così all'ottavo episodio, il più sperimentale e allucinato di tutta la stagione e di tutto il cinema di Lynch.

L'inizio è ancora "classico": Bad Cooper è stato appena ucciso da Ray, ma non è morto: creature cenciose e annerite, che ricordano il terrificante barbone di *Mulholland Drive* e che nei titoli vengono accreditati come "woodsmen", lo riportano in vita con un rito cruento dal quale balena per pochi istanti il ghigno in sovraimpressione di Bob.

Sul palco della Roadhouse assistiamo stavolta alla più lunga e psichedelica delle esibizioni: quella dei Nine Inch Nails, che cantano la martellante, ipnotica *She's gone away*, che aveva fatto già da accompagnamento musicale all'ingresso di Kyle MacLachlan in versione tenebrosa nel pilot.

Poi una dissolvenza in nero: lo schermo sembra spegnersi. E ci ritroviamo a guardare, in bianco e nero, quello che sembra un documentario sul Trinity Test, il 16 luglio 1945 nel deserto del New Mexico.

L'immagine da archivio storico è però di breve durata: una luce abbagliante, accompagnata da suoni stridenti, è l'inizio del fungo atomico, che sembra schiudersi come un frutto mostruoso. Ci troviamo immersi all'interno della nube atomica: immagini astratte, disturbate, come un nugolo di insetti, una pellicola che brucia, una successione psichedelica di brucianti esplosioni color porpora, giallo, arancio, rosso. Più che a reazioni chimiche, fa pensare a una voragine infernale.

La scelta di inserire questo elemento storico non sembra particolarmente lynchana, vista la proverbiale assenza, nel cinema di Lynch, di riferimenti politici e di intenti polemici, ma può essere facilmente spiegata da tre angolazioni: dal punto di vista concettuale, l'energia atomica si riallaccia alla stessa sfera magica e mistica che vede nel fuoco e poi nell'elettricità l'ancestrale contatto tra l'umanità e la spaventosa energia vitale della Natura, che può essere buona o cattiva, a seconda dell'intento, e la bomba atomica è una radicale metafora di questa duplicità: applicando infatti una formula geniale a un intento bellico, il risultato non può che essere dei più mostruosi [4]; da un punto di vista narrativo, l'enorme energia sprigionata dall'esplosione può essere l'unica cosa in grado di aprire un varco con un regno ultraterreno che vive di leggi fisiche proprie: il Trinity test dunque non può certo rappresentare la genesi del Male (che da un punto di vista religioso precede la nascita stessa dell'umanità e dal punto di vista storico accompagna l'umanità sin dai suoi albori) ma apre lo squarcio nella sottile cortina che teneva separata la dimensione terrena da quella di uno sconosciuto altrove. C'è infine un altro aspetto che deve avere affascinato Lynch e cioè che l'esplosione atomica contiene, pur nell'angosciante senso di orrore che evoca, una sublime, tremenda bellezza. Non è un caso che Gordon Cole, il personaggio interpretato dallo stesso regista, abbia nel suo ufficio due emblematici poster: uno raffigurante Franz Kafka, l'altro un fungo atomico.

Subito dopo aver rappresentato l'esplosione, Lynch ci mostra il conseguente sconvolgimento metafisico che questa ha generato, riprodotto attraverso l'uso schizofrenico del montaggio nella scena del convenience store, che non è l'unico luogo dove gli spiriti dimorano, è però uno dei portali tra il loro mondo e il nostro. Ad esso segue il risveglio di Experiment, entità demoniaca di cui Hawk non vuole parlare e alla cui vista persino lo spirito Mike si coprirà gli occhi con un braccio: essa, che scopriremo solo alla fine essere conosciuta come Jowday o anche Judy, ossia il nome di cui il farneticante agente Jeffries in Fuoco cammina con me aveva detto di non voler parlare ("Non chiedetemi di Judy. Non voglio parlare di Judy": parole che erano diventate parte della mitologia più oscura di *Twin Peaks*) appare in un altrove indefinito, dove rigurgita una mostruosa colonna di uova, nella quale appare una sfera con dento il volto di Bob. A questo allucinato sperimentalismo, segue poi la scena muta nel palazzo dove vive il Fuochista.

Sulla dimora del Gigante teorie e ipotesi da parte dei vari blogger e critici televisivi, che di puntata in puntata provavano a dare la loro interpretazione di eventi indecifrabili, si sono sprecate ma

tutte sembravano convergere nella stessa direzione: deve trattarsi della Loggia Bianca, se così vogliamo ancora chiamarla per attenerci al lessico utilizzato da Frost, o comunque di un luogo che presiede al mantenimento dell'equilibrio tra mondo degli uomini e mondo degli spiriti. Rappresentato come un palazzo monolitico – che ha fatto giustamente pensare a una citazione di *2001: Odissea nello spazio* – collocato su un'isola-montagna – che fa venire in mente il Purgatorio dantesco, regno intermedio tra il male e il bene, tra il peccato e la purificazione, dunque perfetto per l'universo concettuale di Lynch - esso sembra popolato da entità benevole, in grado di percepire subito alterazioni dell'ordine naturale dei due mondi e incaricate di porvi rimedio. Solo così possiamo spiegare lo schermo cinematografico su cui il Fuochista assiste turbato all'esplosione atomica che ha "risvegliato" Experiment e ha fatto sì che quest'ultima "vomitasse" sulla Terra uova da cui sarebbero nate creature malvagie come Bob. E allo stesso modo possiamo spiegare la sfera dorata, generata dallo stesso Fuochista (e simile alle piccole altre sfere, che Cooper chiamerà "semi" e che sembrano essere in grado di produrre dei "doppi" o "tulpa", per usare l'espressione dell'agente Tammy Preston) al cui interno intravediamo l'angelico sorriso di Laura Palmer, destinata (pensiamo) a contrastare Bob, ma soprattutto ad innescare, col suo sacrificio, una serie di eventi che possano ristabilire l'equilibrio infranto nel 1945.

Ancora, dopo la scena nel palazzo del Fuochista, l'azione si sposta nel 1956 e sembra recuperare una parvenza di linearità narrativa: siamo ancora nel New Messico, dove una delle uova si schiude e ne scaturisce un grottesco insetto-rana. Nello stesso momento, nei pressi del convenience store, che è tornato ad essere un banale emporio, un ragazzino corteggia timidamente una ragazzina riaccompagnandola a casa. Appaiono, in un'arida distesa, dei woodsmen che si avviano verso il centro abitato, dove uno di loro, dopo aver spaventato una coppia che viaggia in auto, entrerà in una stazione radiofonica e, uccisi la segretaria e il deejay, lancerà una misteriosa nenia alla radio, provocando una trance in tutti coloro che sono in ascolto e permettendo così all'insetto-rana di insinuarsi nella bocca della ragazzina vista poco prima e occuparne il corpo [5]. Se abbiamo provato smarrimento nella cosiddetta "purple scene" del terzo episodio (la cui estetica non era meno allucinata), il surrealismo dell'ottavo diventa canale privilegiato per spiegare il Male che viene dall'oltremondo.

Ma a un livello concettuale più profondo sappiamo anche un'altra cosa: che il Male, per quanto soprannaturale, demoniaco e allucinato ci possa apparire, è pur sempre frutto delle scelte umane.

Pur senza volersi addentrare in discorsi politicamente corretti (o scorretti), David Lynch ci dice questo e non lo fa solo mettendo in scena la follia umana nel suo atto più eclatante (la costruzione di ordigni dalla sconfinata potenza distruttiva), lo fa anche mostrandoci un'America, sineddoche stessa del mondo, profondamente malata. È un senso di malattia (morale, esistenziale, sociale, persino fisica in diversi casi) quello che aleggia in moltissime scene del *Return*: si veda quell'ultimo, delirante omicidio che vede i coniugi Hutchnes, spietati sicari di professione, morire in una sparatoria dopo una lite con un "normale" cittadino che li crivella di colpi perché i due avevano parcheggiato il loro furgone sul suo vialetto.

Caricata di ironia da uno scambio di battute tra i fratelli Mitchum, noti gangster - "Ma che cazzo di quartiere è questo?", "La gente è molto stressata, Bradley"- la scena rimanda a una lunga galleria di sequenze concepite unicamente per provocare un senso di profondo disagio, che non ha nulla a che vedere con elementi soprannaturali e demoniaci.

Pensiamo anche ad alcune inquietanti "comparse": la giovane *drugged-out mother*, che vive nel quartiere dove la macchina di Douglas Jones rimane parcheggiata: continua ad urlare, senza alcun senso apparente, il numero delle emergenze all'incontrario ("One-one-nine"), assume droghe e alcool alla presenza del figlioletto che, indifferente, mangia patatine sul divano; poi, mentre la madre dorme sulla sedia, proprio quest'ultimo esce di casa, si avvicina alla macchina di Dougie, alla quale è stato applicato dell'esplosivo, e si salva solo perché una banda di balordi sopraggiunge per rubare l'auto. E terribilmente inquietante è anche la scena in cui un bambino, trovando la pistola che il padre ha sbadatamente lasciato sul sedile dell'auto, fa fuoco contro le vetrine del Double R e, quando Bobby Briggs interviene per calmare un'automobilista inferocita dal blocco del traffico, si trova davanti un'orribile megera che ha in macchina con sé una bambina malata, la quale emerge dalle ombre del sedile come un piccolo zombie in preda a una orribile mutazione.

Solo a Las Vegas, in quel mondo fiabesco che è Lancelot Court, dove vive Douglas Jones, ogni cosa sembra andare per il verso giusto e persino la malconcia vecchina del casinò, indicata nei credits come una "lady slot-addict", si riscatta grazie alla magia

di Mister Jackpot e si trasforma in una ricca e felice signora, come raramente accade a chi si rovina la vita nei casinò.
E non è neppure del tutto vero che c'è solo magia, e non dolore, a Lancelot Court: il discorso furioso di Janey-E ai due strozzini, incontrati nel parco "all'angolo tra Ginevra e Merlino", fa risuonare, pur nella generale comicità della scena, note di cupo pessimismo e tristezza:

Non siamo ricchi. Guidiamo orribili auto economiche. Facciamo parte del 99%. Ci trattano già di merda e certo non permetteremo che lo facciate anche voi. (…) In che razza di mondo viviamo dove la gente può comportarsi così? Trattare gli altri senza alcuna compassione o empatia per la loro sofferenza? Stiamo vivendo in un'epoca molto, molto buia e voi siete parte del problema.

Non stupisce che persino i due balordi, di colpo moralizzati, non osino proferire parola e accettino a testa bassa la somma restituita loro dalla donna (la metà esatta di quanto essi pretendevano).
Ed è forse per questo che Cooper/Dougie si ritrova a piangere senza apparente motivo mentre fissa il faccino assorto del piccolo Sonny-Jim seduto in macchina ad aspettare i genitori. Forse sta pensando che c'è troppa malvagità nel mondo e troppo poca innocenza.

La nuova estetica dell'incubo

Dale Cooper trovava una certa consolazione nel credere che Leland Palmer, posseduto da un'entità demoniaca di nome Bob, non fosse mai stato cosciente di aver abusato per anni della propria figlia, mentre Jeffrey Beaumont, il protagonista di *Velluto Blu*, costretto a confrontarsi con il perverso sadismo di un uomo "normale", si chiedeva come fosse possibile che al mondo esistessero persone come Frank Booth.
È ciò che in un certo senso accade anche a noi: se abbiamo imparato ad accettare le spaventose entità da incubo che popolano l'universo di *Twin Peaks*, non altrettanto semplice ci appare dover digerire personaggi come Richard Horne e in generale quell'enorme dose di crudeltà umana che sembra aver rafforzato il suo oscuro potere all'interno di questo nuovo revival.
A questo proposito vale la pena aprire una riflessione: se è vero che Lynch non si è mai tirato indietro di fronte a cadaveri, omicidi e crudeltà di vario genere, c'è anche da dire che quasi mai aveva mostrato interesse per una rappresentazione così esplicita della violenza. Capiamo che qualcosa è evidentemente cambiato già dal primo episodio: la sanguinosa scena, in cui i corpi dei giovani amanti Sam e Tracey vengono orribilmente dilaniati da Experiment nel loft di New York, mostra un'insolita virata nei territori del gore, quel sottogenere horror che è stato rilanciato, con particolare vigore autoriale, da Wes Craven nel 1996 con il suo capolavoro, *Scream*.
Questa nuova estetica dello splatter - nuova per Lynch - continua a tornare in numerose scene di omicidi, tutti però

associati alla forza sovrumana delle entità soprannaturali (Experiment, Sarah Palmer, i woodsmen) o alla spietata disumanità dei suoi quasi caricaturali sicari: pensiamo a quello che è forse il picco di efferatezza più alto della stagione, la ferocia parossistica con la quale Ike The Spike si accanisce con un rompighiaccio contro Lorraine, infierendo più volte sulla donna e poi rammaricandosi mestamente di aver piegato la punta dell'amato strumento rendendolo inservibile.

Ma, pur stordito dai continui shock visivi ai quali è sottoposto, il pubblico non può ignorare che esiste anche un'altra forma di violenza tanto più macabra quanto più è banale: ossia, per riprendere una nota definizione di David Foster Wallace, lynchana a tutti gli effetti. E non servono effettacci gore per rendere terrificante questo tipo di violenza: è quella che si manifesta a partire dal disturbante dialogo in cella tra i coniugi Phyllis e Bill Hastings i quali, dietro la loro stucchevole normalità di coppia agiata e perbene, covano turpi segreti di reciproche infedeltà. La metamorfosi improvvisa del volto di Hastings, che abbiamo visto passare dall'amabilità alla nervosa preoccupazione e infine all'angoscia, ci spaventa più di quanto ci avrebbe spaventato se Hastings si fosse trasformato in mostro: perché Hastings non è un mostro, è un normale essere umano, il cui volto semplicemente si deforma nella maschera dell'odio mentre accusa la gelida moglie di tradimento.

E non può essere un caso che, per il ruolo del preside Hastings, Lynch abbia scelto proprio l'attore Matthew Lillard, volto stranoto ai fan dell'horror per aver interpretato proprio uno dei due serial killer adolescenti che seminavano il terrore nell'idilliaca cittadina di Woosboro in *Scream* [6].

Citando implicitamente uno dei film-cult del collega e richiamandone il genere, Lynch sembra ribadire che il vero orrore non ha bisogno di sciropposi fiumi di sangue e violenza sopra le righe: basta prendere una normale coppia, chiuderla in uno spazio claustrofobico, scoperchiarne i segreti e vederla trasformarsi nel più inquietanti dei mostri.

E la stessa sensazione di malessere torna quando vediamo Rodney Mitchum malmenare brutalmente il povero direttore del casinò, ingiustamente accusato di frode, quando Steven Burnett, in evidente stato di psicosi indotto dalle droghe, aggredisce una terrorizzata Becky nello spazio claustrofobico della loro squallida

roulotte, quando l'odioso Richard Horne insulta, grida, strattona la nonna Sylvia prima di derubarla, mentre lo zio, Johnny, un uomo affetto da una qualche forma di autismo, che era stato legato a una sedia dalla madre per impedirgli di farsi del male, cade a terra e rimane lì, disperato e immobilizzato, mentre un raccapricciante peluche parlante continua a cantilenare ininterrottamente: "Ciao Johnny. Come va?".

C'è però una scena in cui l'estetica "gore" della violenza tipicamente cinematografica incontra l'estetica "realista" della pura violenza umana ed è quella in cui Richard Horne travolge un bambino sulle strisce pedonali.

La scena arriva come un pugno nello stomaco nell'episodio sei, poco dopo che avevamo fatto la conoscenza del ragazzo alla Roadhouse: già in quel caso il compiaciuto sadismo con cui il giovane si era divertito a spaventare una ragazzina, che aveva ingenuamente tentato di civettare, minacciandola di stupro, ci aveva indotto a pensare che ci fosse in lui qualcosa di malvagio più che di ribelle.

Nel sesto episodio rivediamo Richard mentre cerca di entrare in affari con Red, un trafficante di droga esperto in giochi di prestigio che sembrano molto vicini alla magia: proprio con uno di questi trucchi, Red si prende gioco di Richard, lo umilia e mostra di non rispettarlo. Questo provoca nel ragazzo una furia cieca: guidando a velocità sempre più folle, Richard supera una fila di macchine che erano ferme al semaforo, passa senza rallentare e investe un bambino.

La scena dell'investimento è cruda e diretta ai limiti del sostenibile e ci coglie di sorpresa, sebbene il serrato montaggio delle scene che precedevano l'impatto ci avesse già avvertiti di quanto sarebbe accaduto. Ci aspettavamo però che il momento fatale in cui il bambino viene travolto sarebbe rimasto fuori campo, raccontato attraverso il rumore dello schianto e il volto pieno di orrore della madre.

Sebbene il cinema contemporaneo abbia abbandonato da molto tempo il tabù baziniano di non rappresentare in modo diretto la morte, continua a sopravvivere, pur all'interno di un'estetica della violenza che si è fatta sempre più aggressiva e iperrealistica sia al cinema che in tv, una sorta di pudore, di remora che porta la maggior parte dei registi ad operare un'autocensura quando si tratta di mostrare atti violenti e cruenti che coinvolgono bambini.

Lynch, che in verità, prima di quest'ultimo *Twin Peaks*, non aveva quasi mai usato bambini nei suoi film [7], non si fa spaventare dalla prospettiva di mettere in scena l'irrappresentabile per eccellenza: l'omicidio di un bambino innocente, che un momento prima giocava a rincorrersi con la madre – in un quadretto di gioia familiare piuttosto insolito – e un attimo dopo è investito, il corpicino atrocemente sbatacchiato e poi inerte, insanguinato, tra le grida terribili della madre, lo sguardo sconvolto degli astanti, la dolente pietà umana di Carl Todd, il malinconico gestore del parcheggio per roulotte dov'era morta Teresa Banks, il quale sarà anche l'unico a notare un'aura gialla sprigionarsi dal dolore straziante della madre e sollevarsi in alto nel cielo: la garmonbozia nel suo stato naturale, generato dalla sofferenza umana.

Non c'è cinismo in tutto questo né gratuità: Lynch vuole mostrarci la malvagità umana in tutta la sua inesplicabile insensatezza e Richard Horne, da questo momento in poi, sarà infatti portatore di una disumanità per la quale non esistono risposte, a meno che non vogliamo calarci nell'infettato groviglio di violente pulsioni narcisistiche e assoluta mancanza di coscienza morale, che rende alcuni uomini incapaci di provare pietà o rimorso.

E il suo plot, all'interno della storia, finisce per assomigliare a una catabasi costellata di altri atti orribili: il selvaggio pestaggio di Miriam, testimone oculare dell'incidente, l'aggressione alla nonna, Sylvia Horne, forse anche l'omicidio di un certo Billy, che rimane però un mistero irrisolto, di cui riparleremo.

Se Leland Palmer poteva godere dell'attenuante di essere vittima di un demone sin da bambino, Richard Horne può solo appellarsi alla goffa scusante con cui il nonno, Benjamin Horne, che appare visibilmente, amaramente cambiato, prova a spiegare le turpi azioni del giovane: "Lui non ha mai avuto un padre".

Sull'infanzia di Richard Horne non ci viene detto molto, anche se risulterà sempre più evidente che egli è figlio di Bad Cooper.

Padre e figlio si ricongiungeranno solo nel finale della serie, ma sarà un ricongiungimento tutt'altro che commovente: Bad Cooper infatti sacrificherà il giovane, con la consueta freddezza, facendolo fulminare al posto suo da una di quelle esplosioni di elettricità metafisica che sono elemento ricorrente nel linguaggio della serie. Poi lo saluterà con un laconico: "Addio figlio mio".

Ma a questo punto ormai nessuno spettatore aveva bisogno di tale conferma. La domanda più importante invece è: che cosa è accaduto alla madre, Audrey?

Dov'è Audrey? Una possibile interpretazione metafisica della Roadhouse

Audrey Horne è sempre stato uno dei personaggi più amati della vecchia serie e il suo annunciato ritorno nel cast aveva lasciato i fan tanto felici quanto sorpresi. Al termine della seconda stagione infatti il suo personaggio saltava in aria nell'esplosione alla banca nella quale la ragazza si era incatenata per protesta: come avrebbe fatto Lynch a resuscitarla?

Il regista, in questa serie, ha dimostrato di non essersi mai fatto limitare nelle sue scelte dalla scomparsa dei vecchi attori e dei vecchi personaggi. Sembra, anzi, che le scelte operate sul cast

riflettano anch'esse un preciso messaggio di assoluto controllo autoriale, reso esplicito sia attraverso la decisione di non sostituire gli attori che si sono rifiutati di partecipare allo show con altri attori (come nel caso di Micheal Ontkean e Micheal Aderson) e sia attraverso quella di includere nella pellicola attori deceduti: è il caso di Frank Silva (BOB), Don S. Davis (Maggiore Garland Briggs) e David Bowie (agente Philip Jeffries).

Se vi sia in questo un'ironica allusione al proprio senso di onnipotenza creativa non è possibile dirlo, fatto sta che Anderson – dopo i trascorsi della sua burrascosa invettiva sui social contro Lynch – si ritrova trasformato in uno scheletrico albero con la testa ridotta a una specie di grumo informe infilzato su uno dei rami, mentre Micheal Ontkean è una nostalgica presenza/assenza, che viene relegata fuori campo, nel limbo di una grave malattia che affligge lo sceriffo Harry Truman e vede al suo posto il fratello, Frank Truman, interpretato da Robert Forster.

Quanto al Maggiore Garland, che era morto anche nella finzione in seguito all'esplosione della sua base militare, Lynch non rinuncia a fare del suo personaggio uno dei cardini narrativi di questa nuova stagione, dal momento che egli sembra aver vissuto nella dimensione soprannaturale delle Logge per ben venticinque anni e riappare nelle puntate sotto forma di cadavere decapitato, posto su una raccapricciante quanto bizzarra scena del crimine.

Frank Silva, che morì pochi anni dopo la fine di *Twin Peaks*, continua a far balenare il suo ghigno grazie alle numerose immagini d'archivio e lo stesso accade con il personaggio di Jeffries interpretato dal David Bowie: nel suo caso, alle vecchie immagini tratte dal film *Fuoco cammina con me*, si aggiunge la trasformazione di Jeffries (ormai membro onorario dell'oltremondo) in un oggetto parlante che ricorda una grossa teiera.

Il problema di come resuscitare Audrey era insomma un gioco da ragazzi per Lynch: è bastato farci sapere che, dopo l'esplosione, la ragazza è finita in coma e, in questo stato, ha subito il più turpe degli abusi che l'ha portata a concepire con il doppelgänger di Cooper un figlio, Richard.

Ma il problema che ha tormentato per buona parte del tempo il pubblico era: che ne era a questo punto di Audrey? Che rapporto aveva (se lo aveva) con suo figlio?

Poi, al dodicesimo episodio, finalmente la nostra amata eroina fa la sua prima apparizione: incorniciata dalla stretta di un'inquadratura claustrofobica, che la colloca all'interno di una stanza cupa, Audrey è impegnata in un dialogo surreale con il marito Charlie, un ometto dotato di una strana calma clinica: in questo inquietante ménage coniugale, Audrey tenta di offendere e provocare in tutti i modi il marito, cercando al tempo stesso di convincerlo ad andare con lei alla Roadhouse per cercare il proprio amante Billy, sparito da qualche giorno.

L'impasse dialogico e narrativo che incastra i due (e che si protrae per alcuni episodi) nasconde chiaramente qualcosa che non va: Audrey passa dall'aggressività all'insicurezza, dice di voler andare ma non si muove, quando il marito finalmente si

decide a mettere il cappotto, lei cerca di strangolarlo dichiarando che lo odia. Sembra insomma un dramma di Beckett o Ionesco.
Poi nel sedicesimo episodio, finalmente Audrey e Charlie fanno il loro ingresso alla Roadhouse. Sul palco, a esibirsi, c'è nientedimeno che Edward Louis Severson, meglio conosciuto come Eddie Vedder, poi il presentatore annuncia, a sorpresa, il nuovo pezzo: la *Audrey's Dance*.

L'ingresso del ben noto tema musicale in funzione diegetica finisce così per suggerire definitivamente che il confine tra realtà e finzione sta per cadere e che stiamo per entrare in una sorta di allucinazione onirica.
E Sherilyn Fenn, "più vecchia e più grassa" come ironizza lei stessa in un'intervista, è ancora in grado di muoversi con la stessa innocenza e la stessa sensualità della giovanissima Sherilyn Fenn di 26 anni fa.
L'*Audrey's Dance* tuttavia segna anche la più brusca rottura tra presente e passato: interrotta dalle urla di due uomini che si picchiano, Audrey si risveglia dal suo abbandono quasi ipnotico, torna spaventata dal marito. "Portami via" gli dice.
Ma un repentino cambio di inquadratura ci svela che Audrey in realtà non è mai stata lì: il suo volto, pallido e privo di trucco, si riflette in un piccolo specchio rotondo, che ci lascia intravedere intorno a lei un'asettica stanza tutta bianca: un ospedale, probabilmente, il che può farci ipotizzare diversi scenari.
Il primo è che Audrey non si sia mai svegliata dal suo coma, pur avendo dato alla luce il figlio Richard, il che spiega anche perché Sylvia e Benjamin Horne, travolti dal peso della responsabilità di crescere un nipote tanto difficile, abbiano divorziato e perché il ragazzo si sia recato a casa della nonna, anziché della madre, per chiedere soldi, come, supponiamo, era abituato da sempre a fare.
Se Audrey è ancora in coma, il suo sguardo smarrito nello specchio può significare che la donna ha realizzato di essere prigioniera della propria mente; possiamo però anche immaginare uno scenario meno cupo che ci mostra l'avvenuto risveglio di Audrey in concomitanza con quello del vero Cooper a Las Vegas, come dimostra anche il fischio musicale (una sorta di campana tibetana) che risuonava nelle stanze del Great Northen Hotel e che risuona nella stanza d'ospedale poco prima che Cooper/Dougie si risvegli: una sorta di melodia metafisica, insomma, che annuncia il ritorno di coloro che erano altrove.

In entrambi i casi la Audrey che abbiamo visto litigare con il marito e ballare alla Roadhouse non era reale, bensì un suo doppio immaginario, nato nello stato di sogno perenne in cui la sua mente fluttua da molti anni e dove lei si vedeva cresciuta e invecchiata come un qualsiasi altro essere umano, sposata a un certo Charlie (forse uno dei medici che l'ha in cura) e innamorata di un certo Billy, l'uomo scomparso a Twin Peaks e la cui storia costituisce un inquietante subplot sviluppato interamente fuori campo, attraverso i dialoghi di altri personaggi e vari indizi disseminati nelle puntate [8].

Possiamo aggiungere che anche la Roadhouse, che ha acquistato una evidente centralità in questa stagione, ci è sempre sembrata un luogo posto sul confine di qualche impalpabile metafisicità: sebbene le band che vi si esibiscono siano reali, troppo reali, o forse proprio in virtù di questo realismo che fa sfilare sul palco del locale band e artisti di grande fama (i già citati Eddie Vedder e i Nine Inch Nails, ma anche Moby, i Chromatics, le Au Revoir Simone, etc.), qualcosa nella Roadhouse sembra ammantarsi di un mistero che non sappiamo definire. Se da un lato infatti è un posto concreto, dall'altro vi è qualcosa di inquietante, che sembra trovare una prima risposta nella presenza impossibile di un redivivo Jacques Renault. Ma l'apparizione di Jacques – che non può trovarsi lì, in quanto è morto e infatti il suo sosia risulta essere un gemello, bieco e laido quanto lui – è solo un indizio.

Prima che Audrey faccia il suo ingresso, altre enigmatiche figure femminili vi fanno la loro comparsa in sequenze autoconclusive e pressoché uguali: si tratta quasi sempre di una coppia di donne che chiacchierano e i cui dialoghi non hanno praticamente alcun significato per noi o per i vari plot della serie. Di questi personaggi, uno in particolare sembra suggerire che qualcosa di molto strano stia accadendo lì alla Roadhouse: è il caso di Ruby, la ragazzina che viene sollevata di peso da due energumeni, i quali la cacciano in malo modo dal separè nel quale lei era seduta. "Aspetto qualcuno" prova a protestare la ragazzina, ma i due si appropriano del suo posto senza tanti complimenti.

In qualche modo, è come se la scena, al di là del suo effettivo racconto diegetico, ci dicesse qualcosa di più: Ruby non ha alcun diritto di trovarsi là, il suo posto è altrove. E, a rafforzare tale significato sinistro, si aggiunge l'urlo disperato che la ragazzina lancia, mentre si muove carponi tra le gambe degli avventori: un urlo che rimane inascoltato, inghiottito dalla musica e dall'indifferenza generale.

Abbiamo anche un altro indizio: nel dodicesimo episodio, mentre due donne stanno parlando tra loro di un'amica, irrompe al loro tavolo un certo Trick [9]. È agitato, vuole bere e offrire da bere: deve assolutamente festeggiare di essere appena sopravvissuto a un incidente mortale. Quando l'uomo si allontana, una delle due chiede all'altra: "Ma non era ai domiciliari?". "Si – risponde l'amica – ma adesso è un uomo libero". Sulla parola "libero" le due scoppiano maliziosamente a ridere.

Pur non avendo altri indizi in questo senso, tutto sembra autorizzarci a pensare che il Bang Bang Bar possa essere l'ennesimo portale che mette in comunicazione questo mondo

con una dimensione parallela nella quale persone sospese sul confine tra la vita e la morte possano proiettare un doppio della loro esistenza e agire tramite quelli che sarebbero, dunque, a buon diritto, dei tulpa.

Un nuovo nastro di Möbius: il finale di Twin Peaks

Dopo lo stordimento iniziale prodotto dagli ultimi due episodi che "chiudono" la serie, si è scatenato il prevedibile gioco delle libere interpretazioni e dei dubbi rimasti aperti che possiamo riassumere in una questione di carattere quasi filosofico: è lecito cercare una chiave di lettura per interpretare questo duplice e spiazzante finale oppure dobbiamo accettarlo come inaccessibile atto di una licenza creativa per cui l'opera di un grande artista non può essere sottoposta a pedanti tentativi di comprenderne a tutti i costi il senso logico?

Sui significati dei film di Lynch esiste da sempre, come abbiamo già visto, una spaccatura tra chi crede che il cinema del regista sia il cinema di un genio visionario e chi invece lo ritiene la furba manovra di un abile incantatore che mette insieme immagini e storie senza senso e lascia al pubblico il compito di trovargliene uno.

In questo caso, per capire se il finale sia o non sia un atto dotato di senso, dobbiamo richiamare i due più fulgidi risultati del cinema lynchano post-*Twin Peaks*: *Strade perdute* (1996) e *Mulholland Drive* (2001). In entrambi i casi, la storia iniziale finisce ad un certo punto per cambiare drasticamente direzione e avvolgersi su se stessa in una ormai nota definizione che ha visto in queste strutture narrative una sorta di nastro di Möbius: i personaggi di colpo si ritrovano all'interno di nuove identità, nuove vite, altri luoghi, in parole povere la storia non è più la stessa e non sappiamo come ci siamo arrivati.

A posteriori, capiamo che, in entrambi i casi, le doppie storie dei protagonisti e il loro fantasmatico passaggio da una realtà all'altra erano il frutto di un'allucinazione onirica o di una fuga psicogena partorita dalla mente traumatizzata di Fred e di Diane per espiare il proprio senso di colpa dopo gli omicidi.

A Dale Cooper sembra accadere la stessa cosa: dopo aver assistito alla definitiva distruzione di Bob e del proprio doppelgänger malvagio ed aver salvato Laura Palmer tornando indietro di venticinque anni, egli si ritrova catapultato in una

realtà parallela, dove lui è qualcun altro, un certo Richard, mentre la sua storica segretaria Diane gli ha lasciato un messaggio di addio firmandosi Linda, i nomi che gli erano stati predetti dal Fuochista nella prima sequenza della serie.
Sembra insomma che a Dale Cooper sia accaduto quello che accadeva a Fred, che diventa Pete, e a Diane, la quale invece diventa Betty.
A differenza di Fred e Diane, Dale Cooper non ha però commesso alcun crimine e non deve espiare alcun senso di colpa.
Ha però – se ci pensiamo bene - compiuto qualcosa di più scandaloso dell'omicidio stesso, ha infranto le leggi dello spazio-tempo e ha dato alla storia un nuovo inizio: ci vengono infatti mostrate le prime sequenze della serie di ventisei anni fa, quando Pete Martell usciva di casa per andare a pesca e trovava il cadavere di Laura avvolto nella plastica in riva al lago. Anche stavolta Pete saluta la moglie, esce di casa, si avvia verso il fiume. Ma stavolta Pete Martell, interpretato da una controfigura in campo lungo, può pescare in pace senza trovare cadaveri: Cooper è effettivamente riuscito a intercettare Laura prima che la ragazza incontrasse Leo, Jacques e Ronette e si recasse con loro nella capanna dove Leland/Bob l'avrebbe raggiunta. L'ha salvata e ciò viene evidenziato anche dalla rabbia che sembra scatenare la terribile entità da cui è ormai posseduta Sarah Palmer e che induce quest'ultima ad accanirsi sulla foto della figlia, peraltro senza riuscire a distruggerla. Il Male dunque è stato doppiamente sconfitto, non solo nei panni di Bob, ma anche in quelli dell'innominabile Judy (presumiamo infatti che sia lei l'entità nascosta dentro Sarah). Un'altra storia da incubo si è dunque conclusa.
Ma per Dale Cooper, invece, una nuova realtà si è appena spalancata: scopriamo che egli, dopo aver fatto sosta con Diane in uno strano motel e aver consumato con lei il rapporto sessuale più triste e più cupo della storia del cinema, si ritrova a Odessa e persino il motel ha cambiato aspetto, non è più quello della notte prima, ma un posto diverso. Eppure c'è un indizio che sembra ancora legare le due realtà: l'insegna di una tavola calda dove Cooper si ferma avendo letto il nome JUDY'S. È il segnale che niente di casuale sta accadendo.
Guidato da uno strano istinto, Cooper si fa dare da una cameriera del posto l'indirizzo della cameriera che non è in servizio e così egli finisce per trovare Laura Palmer, che afferma di chiamarsi Carrie Page e di non conoscere Twin Peaks. La donna sembra però sconvolta quando sente il nome dei genitori di Laura e accetta di lasciarsi condurre da Cooper a Twin Peaks. Ma nella casa dei Palmer, che i due raggiungono dopo un lungo, notturno viaggio in auto, vive una donna di nome Alice Tremond [10], la quale ha acquistato la casa da una precedente signora Chalfont e non ha mai sentito nominare Sarah Palmer. Cooper si domanda in che anno siano – è il futuro o il passato?-, ma a questo punto Carrie Page sente qualcuno pronunciare il nome "Laura" e, forse ricordando di essere stata Laura Palmer in un'altra vita, fissa la casa e prorompe in un urlo atterrito.

Che Laura e Cooper si trovino in una realtà parallela è fuor di dubbio: ma che significato ha questa seconda realtà? E come dobbiamo leggere, in senso più generale, questo finale?

La prima considerazione che viene da fare è che i finali, in realtà, siano due e con una duplice valenza: narrativa e metanarrativa.

Il primo finale è quello dove abbiamo visto compiersi ciò che volevamo: l'eroe è tornato dalla sua lunga odissea, il Male è stato sconfitto, c'è persino posto per il ricongiungimento romantico tra il vero Cooper e la vera Diane, rimasta anch'ella prigioniera della Loggia nei panni di Naido, la ragazza che non poteva né vedere né parlare. Una storia, insomma, da raccontare ai nipoti, come dirà Bradley Mitchum. E c'è da dire che Lynch non risparmia iperbole e ironia, facendo di Freddie, un ragazzino con un guanto di gomma magico, e di Lucy, uno dei personaggi più innocui e svampiti della serie, i terribili giustizieri che annientano i due potenti emissari del Male: Bob e Bad Cooper, quest'ultimo colpito a morte dal proiettile di Lucy (che ha finalmente capito come funzionano i telefoni cellulari), si consuma bruciando come un fantoccio nella Stanza Rossa, mentre Bob, all'interno di una sorta di asteroide in formato ridotto, si frantuma in mille pezzi, liberando finalmente il mondo della sua presenza.

A questo happy ending si affianca il secondo finale metanarrativo, che vede la storia svuotarsi di senso nel momento in cui, cercando di riavvolgerla all'indietro e riportarla al suo inizio o meglio a un altro inizio, Cooper finisce in realtà per azzerare la storia stessa.

Quando vediamo Pete Martell pescare tranquillamente, ci chiediamo: e adesso? Se Laura Palmer non è morta, se il Male non l'ha mai uccisa, a che storia assisteremo?

Semplice: volteremo pagina. E Carrie Page è infatti il nome della nuova Laura che incontreremo: un'altra storia, in un altro tempo e in un altro luogo.

Se Laura non è morta, infatti, non è neppure mai esistita, non a Twin Peaks almeno e neppure l'agente Cooper può ancora essere l'agente Cooper poiché anch'egli esisteva in quel mondo solo in funzione dell'omicidio di Laura.

E tuttavia sopravvivono, anche nella realtà alternativa dove i due si ritrovano, cimeli e indizi del loro altro passato: il nome Judy dal designare un'entità spaventosa finisce per essere solo il nome di

una tavola calda, il cavallo bianco, visto negli incubi di Sarah Palmer e nella Loggia, è solo un innocuo soprammobile, i Tremond e i Chalfont sono solo nomi di inquilini che vivono o hanno vissuto in una grande casa. Eppure neanche questo mondo è un posto idilliaco: in esso, Cooper/Richard è stato abbandonato da Diane/Linda che gli chiede di non cercarla più, mentre Carrie Page sembra in fuga da qualcuno e ha in casa il cadavere di un uomo, ucciso con un colpo di arma da fuoco, ancora seduto sul suo divano: la sua vita non sembra insomma meno piena di segreti spaventosi di quella di Laura.

E quando la donna realizza di essere stata davvero Laura in un'altra vita, tutte le luci della casa si spengono, l'elettricità (che è stata così presente in tutta la stagione) di colpo si interrompe. La storia è conclusa, finita, ma al tempo stesso può ricominciare sotto forma di un'altra storia ancora: e così all'infinito.

A qualcuno potrà sembrare una beffa - come se la finzione cinematografica non lo fosse ogni volta, anche quando tutto procede nel più logico e lineare dei modi.

A noi piace pensare che è solo Lynchlandia, una sorta di regno di Oz, del quale è stato bello, spaventoso, sconvolgente, divertente fare parte. E ci basta.

Note

[1] L'episodio è raccontato in una delle molte interviste raccolte da Chris Rodley nel volume *Lynch on Lynch*, Farrar, Straus and Giroux, New York, edizione 2016.

[2] Charles, Bramesco, *The new Twin Peaks isn't just violent — it redefines what violence is*, "The Verge" 28/07/2017.

[3] Roberto Manzocco, nel suo affascinante volume *Twin Peaks. David Lynch e la filosofia. La Loggia nera, la Garmonbozia e altri enigmi metafisici*, edito da Mimesis, ci ricorda che il termine Loggia Bianca venne ripreso da Frost dalle teorie teosofiche di madame Blavatsky, filosofa e medium dell'Ottocento.

[4] Molti critici televisivi, ad esempio, hanno pensato che il personaggio di Naido, interpretata da un'attrice giapponese, e la sua inquietante menomazione fisica (ha gli occhi ricoperti di carne bitorzoluta) possano alludere agli effetti devastanti delle bombe atomiche su Hiroshima e Nagasaki.

[5] Anche se il film non fornisce alcun indizio sull'identità della ragazza, che potrebbe essere semplicemente il primo esempio di come gli esseri, generati da Experiment, si impadroniscano di corpi umani, va segnalato che nel suo libro, *The Secret history of Twin Peaks*, Mark Frost mostra un referto medico dove si registrano le condizioni fisiche di una giovanissima Margareth Lanterman, scomparsa da casa per alcuni giorni: le ferite sulle sue ginocchia sembrano corrispondere a quelle della ragazzina del New Messico.

[6] Qualcuno potrebbe trovare ulteriormente interessante sapere che anche Wes Craven, nel 1991, scelse due attori dal cast di *Twin Peaks* per far loro interpretare due psicopatici nel film *People under the stairs* (*La casa nera* nella traduzione italiana): essi, una coppia incestuosa di fratello e sorella, rapivano bambini per farne figli perfetti ma, al primo manifestarsi di un difetto, li chiudevano

nel sottoscala, dove i ragazzini si adattavano a vivere come una specie di razza mutante: la gente del sottoscala appunto. I due attori in questione sono Everett McGill e Wendy Robie, ma li conosciamo meglio come Ed e Nadine Hurley, una delle coppie più disastrate dell'universo lynchano.

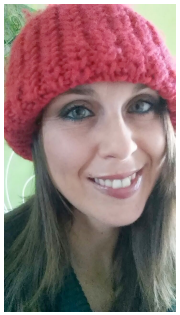
[7] Fanno eccezione il protagonista di un suo cortometraggio *The Grandmother*, il figlio di Dorothy in *Velluto blu*, che vediamo solo nel finale, e Pierre Tremond, che appare sia in una puntata di *Twin Peaks* sia in *Fuoco cammina con me* e che vi appare nel ruolo di uno spirito, non di un bambino vero.

[8] Billy potrebbe essere l'uomo che ha parlato con l'agente Andy Brennan a proposito del furgone bianco con cui Richard aveva commesso l'omicidio del bambino. L'uomo aveva dato ad Andy appuntamento in un luogo alle 4:30 precise, ma non si era presentato e un'inquadratura ci aveva mostrato la porta socchiusa della sua casa: qualcuno era entrato e lo aveva ucciso? Stranamente, di tutti gli atroci crimini compiuti da Richard, di questo presunto omicidio non verrà mai fatta menzione.

[9] È un caso che la parola "trick" in inglese significhi anche trucco, inganno?

[10] Nella seconda stagione di *Twin Peaks*, i Tremond, conosciuti anche come Chalfont, erano una coppia di spiriti (una donna anziana e suo nipote Pierre, un bambino esperto in trucchi di magia) che apparvero anche nel prequel *Fuoco cammina con me.*

Biografia dell'autrice



Laureata in Cinema e Psicoanalisi con una tesi su Ingmar Bergman, ha cominciato in seguito ad occuparsi di critica e analisi del linguaggio televisivo e ha pubblicato un saggio sulla serie *Twin Peaks* nel volume *Cult Series vol.I* a cura di Franco Monteleone, edito da Dino Audino Editore e un volume monografico sulla serie televisiva *Dark Angel* per la casa editrice Aracne. Insegna letteratura italiana in un liceo.

Capitolo 18

Westworld

di Giada Da Ros

SCHEDA TECNICA

Titolo originale *Westworld*

Anno 2016

Stagioni 1 (10 episodi) rinnovata

Network HBO

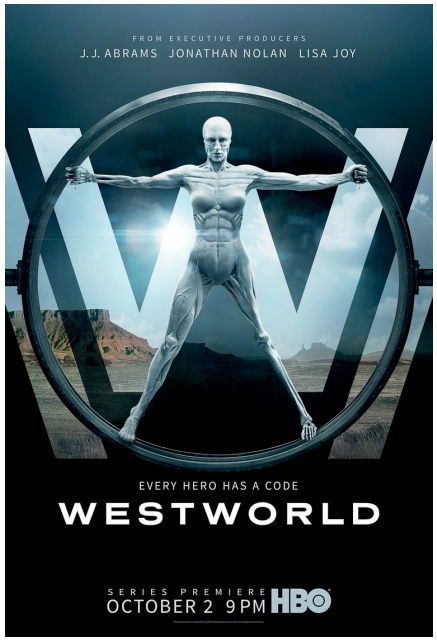
Creatori Jonathan Nolan e Lisa Joy

Cast principale

Anthony Hopkins è Dr. Robert Ford
Evan Rachel Wood è Dolores Abernathy
Ed Harris è Uomo in Nero
Thandie Newton è Maeve Millay
Jeffrey Wright è Bernard Lowe
James Marsden è Teddy Flood
Luke Hemsworth è Ashley Stubbs
Sidse Babett Knudsen è Theresa Cullen
Angela Sarafyan è Clementine Pennyfeather
Jimmi Simpson è William
Ben Barnes è Logan
Simon Quarterman è Lee Sizemore
Shannon Woodward è Elsie Hughes
Ptolemy Slocum è Sylvester
Leonardo Nam è Felix Lutz

Trama

Siamo in un luogo e in un tempo imprecisati, a Westworld, un futuristico parco di divertimenti ad ambientazione western “dove tutto è concesso”, come recita il sottotitolo della versione italiana, ai turisti che possono interagire con iperrealistici robot umanoidi, detti “hosts - ospiti” che popolano questo mondo di fantasia finanziato dalla Delos Destinations Inc. Direttore è il dottor Robert Ford, che ha progettato il parco insieme al collega Arnold, ora scomparso, e che supervisiona il lavoro di chi quotidianamente si occupa della gestione: Bernard, a capo della divisione di programmazione e specialista in comportamento degli androidi, che agisce un po’ come showrunner delle vicende; Theresa, a capo del dipartimento di assicurazione e qualità, attenta che nulla possa danneggiare le proprietà o ferire i visitatori; e poi Elsie (una tecnica della programmazione), Stubbs (capo della sicurezza), Lee (il capo sceneggiatore)… Insieme ad un nutrito staff lavorano perché le persone artificiali siano più realistiche possibili, aggiornandole di continuo, anche nei più piccoli gesti loro specifici, una sorta di ritorni di ricordi, chiamati “reveries –



ricordanze", creando nuove storyline e copioni, e intervenendo periodicamente sia per raccogliere i cadaveri che per ripristinare i corpi e le menti dei loro giocattoli. A Sweetwater, centro nevralgico del parco, arrivano su un vecchio treno restaurato numerosi ospiti paganti. Logan, un habitué che si comporta in modo arrogante e privo di rispetto, vuole far scoprire le meraviglie di questo tipo di divertimento al futuro cognato, William, che al contrario cerca di comportarsi in modo morale, trattando i robot come se fossero a tutti gli effetti delle persone. Storico visitatore del parco è l'anziano Man in Black – Uomo in Nero, sadico e senza scrupoli, in cui obiettivo è scoprire il fine ultimo del gioco e trovare "il labirinto". La più vecchia robot del parco è la virginale Dolores (nomen omen), una giovane donna di frontiera, bionda, gentile e ottimista, che vive con il padre. Il suo destino tipico è quello di finire picchiata, violentata e uccisa e vedere sterminate le persone che ama, compreso Teddy, un pistolero che ha un debole per lei, che finisce regolarmente ammazzato. Dolores comincia a "risvegliarsi" e ad avere dei flash delle sue incarnazioni passate. Lo stesso capita a Maeve, a capo di un bordello della città, che comincia ad avere dei ricordi. Un giorno, mentre la stanno operando per ripararla dall'ultima volta i cui è stata uccisa per poi re-immetterla nel gioco, si sveglia. In volte successive viene a scoprire la verità sulla sua situazione e, con l'aiuto dei tecnici, progetta la sua fuga dal parco, rinunciando poi per cercare una sua figlia che ricorda di aver avuto. Bernard, che viene costretto da Ford a uccidere sia Theresa che Elsie, scopre di essere lui stesso un robot, fatto a immagine e somiglianza di Arnold. Dolores si innamora di William che le promette di portarla in salvo. Quando l'Uomo in Nero le usa violenza per venire a capo del labirinto (che è una rappresentazione della coscienza dei robot), lei lo invoca come un suo atteso salvatore e l'uomo le rivela l'amara verità: è lui William, solo invecchiato. Ford capisce quello che già Arnold prima di lui aveva capito: è destino degli host sviluppare una coscienza autonoma e ribellarsi agli umani che li hanno progettati. Così fa Dolores, che ammazza Ford, col suo consenso, e inizia una rivolta nel parco.

Ti sei mai interrogata sulla natura della tua realtà?

L'urgenza primaria di *Westworld* è eminentemente di natura filosofica – ontologica, etica, metafisica… - e lo è in modo fondante nella misura in cui sono le domande, prima ancora delle

risposte, il motore della narrazione costantemente autoriflessiva. Gli androidi che vengono utilizzati nel parco vengono periodicamente revisionati, non solo da un punto di vista meccanico, ma anche cognitivo. Seduti nudi su una seggiola vengono interrogati da Bernard.

A Dolores pone ripetutamente un quesito, su cui poggia di fatto tutta la serie: Ti sei mai interrogata sulla natura della tua realtà? E questa, così come tutte le domande che emergono, effettive o inferite, hanno una forte valenza meta-testuale, nel senso che lo spettatore finisce inevitabilmente per porsi le stesse domande rispetto alla propria vita e alla propria realtà. Questi quesiti sono incastonati in un mito di fondazione, e se Delos, nella mitologia greca, era l'isola galleggiante dove Latona è andata a partorire i figli gemelli di Zeus, qui Delos è una corporation che ha i suoi "gemelli" in Ford e Arnold, pionieri di questo tipo di narrazione – il senso del doppio è molto forte, ripreso anche da William e Logan, anteticamente presentati come bene e male, nella scelta simbolica dell'uno e dell'altro di un cappello bianco e nero rispettivamente. Ford e Arnold sono i primi creatori degli host e delle loro storie, quasi dei. Ma i due ideatori erano in contrasto sull'obiettivo ultimo, ovvero se fosse opportuno per queste macchine comprendere la propria vera natura o lasciarle essere "un pupazzo che vive una menzogna" (1.08), se si possa veramente definire la coscienza, e se sì in che modo, se questo sia il significato dell'essere veramente in vita, e se questo faccia in qualche modo la differenza – "Sei reale?" "Se non puoi riconoscere la differenza, ha importanza?" (1.02). Ha senso saperlo in un mondo che è impermeabile all'esterno e un continuo ripetersi identico di ogni loop? I tecnici di laboratorio che Maeve riesce a convincere a farsi aiutare, cercano di farle comprendere questa sua natura e gliela spiegano dicendo che loro sono umani e lei no perché loro sono nati, lei è stata fatta. Quando le mostrano il dialogo che lei è solita recitare, inconsapevole di seguire un copione, va in tilt. La

riflessione su che cosa costituisca coscienza, in parallelismi e intersecarsi di finzione e realtà, è ampio oggetto di discussione diegetica. Ford, il cui arco nel corso della prima stagione è quello di riconoscere il proprio errore e arrivare per se stesso alla stessa conclusione a cui è arrivato Arnold - così come William, che pure da anziano si ritrova nella posizione opposta rispetto a quella da cui era partito – inizialmente vede quasi come un favore evitare la coscienza agli androidi: paragona l'intelletto umano alle piume di un pavone (1x07) belle, ma in fondo solo un rituale per la riproduzione e perciò la coscienza solo come un fardello che si accompagna ad ansia, disprezzo di sé e colpa, e da cui i suoi robot sono liberi, sotto il suo controllo. Quando (1x03) vede che uno degli addetti ai lavori, nell'interagire con una di queste ipersofisticate macchine, l'ha coperta invece di lasciarla nuda, ha

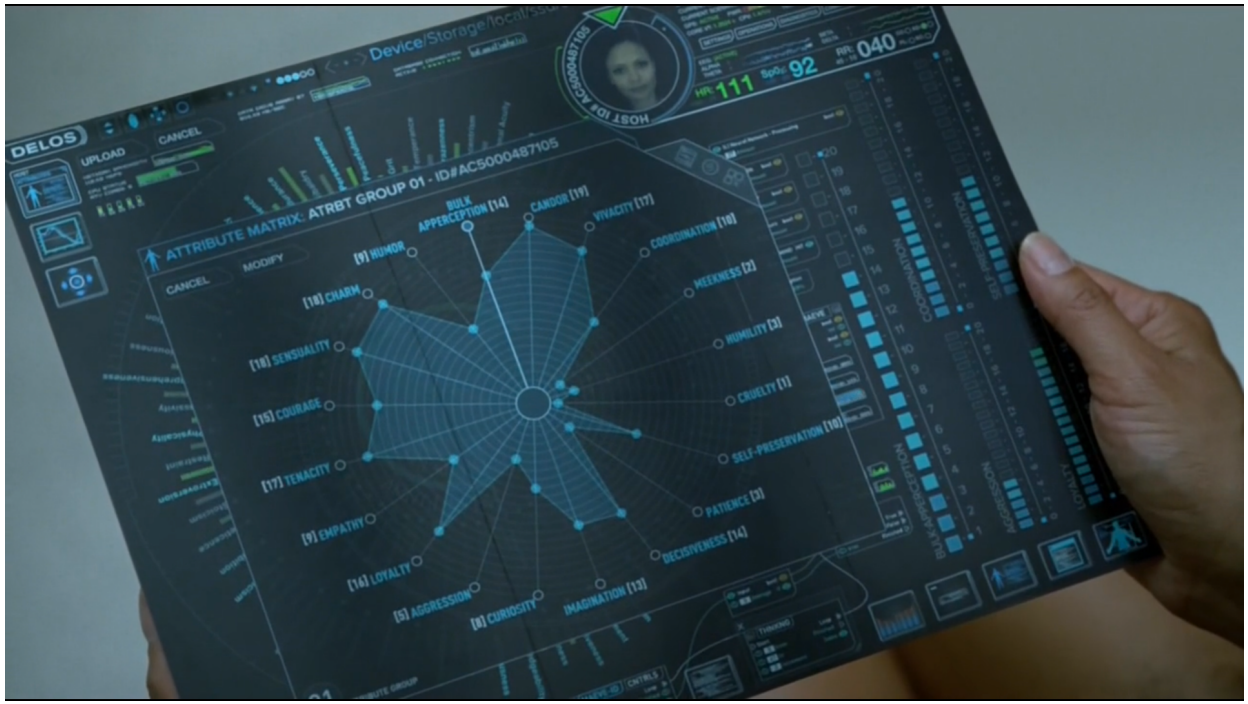
quasi una reazione di stizza. La scopre dicendo che gli host non provano freddo, né vergogna, niente che non siano loro a dire di provare. È interessante notare come riconoscere coscienza nell'altro sia ritenuto fondante per il proprio comportamento: che possa essere significativo mantenere una condotta morale anche nei confronti degli oggetti e che il fatto che come ci relazioniamo con essi dica magari più di noi che di loro e possa avere un effetto su di noi indipendentemente dalle conseguenze su di essi esula dall'alveo speculativo (se non en passant nella figura di William).

Quale è perciò la differenza fra noi e loro? Lo chiede esplicitamente Bernard a Ford. E quest'ultimo dichiara che per lui la risposta è ovvia (1x08):

Non c'è una soglia che ci rende più grandi della somma delle nostre parti, nessun punto di flesso in cui diventiamo pienamente vivi. Non possiamo definire la coscienza perché la coscienza non esiste. Gli esseri umani amano credere che c'è qualcosa di speciale del modo in cui percepiamo il mondo, eppure viviamo in cicli tanto stretti e chiusi quanto quelli degli host, mettendo raramente in discussione le nostre scelte, soddisfati, per la gran parte, di farci dire che cosa fare in seguito.

Ford rivela che il co-ideatore del parco Arnold, che diversamente da lui era consumato da questo interrogativo e dal senso di colpa, concepiva la coscienza come una piramide, inizialmente. Alla base di tutto c'è la memoria: "I ricordi son il primo passo alla

consapevolezza” (1x10). Queste bambole vengono resettate dopo ogni nuova morte, ma è proprio quando cominciano ad avere dei ricordi di “vite passate” che cominciano ad interrogarsi su di sé. La backstory dei personaggi è pure quello che li rende quello che sono. Teddy ad esempio, per esplicita ammissione di Ford, non ne ha mai avuta una se non molto abbozzata, destinato solo a morire, e questo lo rende meno consapevole. In rapporto alla memoria è necessario innestare una breve digressione, prima di procedere verso gli altri gradini della piramide, perché è qui che lo show rivela la sua importazione psicologica e epistemologica, che è fondamentalmente dinamica e psicoanalitica. Innanzitutto gli androidi sono letteralmente programmati con dei tratti di personalità definitivi: un tanto di una caratteristica, un tanto di un’altra. Quando Maeve si rende conto di questo, modifica i propri attributi di matrice per aumentare la propria capacità (1x06). E i ricordi dei robot non vengono veramente cancellati, vengono solo immagazzinati ad un livello più profondo, in qualche modo “repressi”, per parlare in termini freudiani, e ancor di più i ricordi negativi, i traumi. Inoltre quando “gli host vengono per farsi aggiustare, si sottopongono a lunghe conversazioni con gli ingegneri del parco, letteralmente analizzano il proprio comportamento e gli intoppi che l’hanno causato. È quasi come se Freud stesso accedesse alla loro mente-computerizzata inconscia” (Kord). È come se si sottoponessero ad una sorta di versione tecnologica della psicoanalisi. Questa è la chiave di lettura più esplicita, tuttavia una impostazione epistemologicamente praticamente opposta si potrebbe leggere dalle parole di Ford, che sembrerebbe puntare ad una concezione narrativista piuttosto: “L’io è una sorta di finzione, tanto per gli umani quanto per gli host: è una storia che diciamo a noi stessi”. Non è del tutto chiaro in che misura si concilino due impostazioni psicologiche tanto diverse. Forse l’impostazione psicoanalitica è la versione più rozza, se così possiamo dire, e si passa a una narrativista nel



momento in cui c'è il risveglio della coscienza e solo allora possiamo essere le storie che ci raccontiamo. Del resto, come osserva Hardlander, il programma sembra ripudiare impostazioni deterministiche, svelate come un'illusione già dalla sigla: vediamo delle mani robotiche che suonano una tastiera e quando si alzano il piano continua a suonare da solo. Il rapporto causa-effetto è solo apparentemente tale. E quando Maeve (1x07) arriva al saloon e chiude di colpo il piano perché smetta di suonare (mentre viene suonato uno dei temi della serie, peraltro) è segno del fatto vuole scrivere da sé la propria storia. Varie suggestioni insomma si attorcigliano.

La mente bicamerale

Seconda tappa nella piramide per il raggiungimento della coscienza per Arnold è l'improvvisazione, poi quella dell'interesse personale. Per il vertice della piramide Arnold si basava su una teoria, quella della mente bicamerale. Si tratta di una effettiva ipotesi che era stata avanzata negli anni Settanta da uno psicologo, Julian Jaynes, autore del controverso testo *Il Crollo della Mente Bicamerale e l'Origine della Coscienza*. Gli esseri umani non avrebbero sviluppato una vera e propria coscienza del sé prima di Omero. Fino ad allora avrebbero percepito i propri pensieri come comandi divini in forma di allucinazioni, trasmessi da un emisfero all'altro. Lo stesso accadrebbe qui a Dolores. Inizialmente ha la sensazione di ricevere dei comandi dal suo Dio, Arnold. Progressivamente, con il crollo della mente bicamerale, ha ricorrenti momenti di smarrimento e dubita della propria sanità mentale – nella effettiva teoria la "schizofrenia" sarebbe proprio il risultato di questo momento di passaggio. In conclusione, la coscienza è in realtà un labirinto e, percorrendolo fino al suo nucleo centrale, si scopre che la voce interiore non è di nessun altro se non propria, e quella è la coscienza. Dolores, nel dialogo interiore, alla fine vede che non parla con lo showrunner, parla con se stessa. All'immagine di Bernard seduto su una sedia di fronte a lei si sostituisce, per lei e per noi, se stessa (e il diverso abbigliamento delle due sé, sottolinea bene il differente livello di consapevolezza). Il centro del labirinto che tanto cerca il Man in Black, il senso ultimo del gioco, altro non è se non l'autocoscienza, la consapevolezza di sé.

Una collegata speculazione filosofica è quella sul libero arbitrio, se si possano fare delle scelte in autonomia o se si sia vincolati a un copione che non sappiamo di recitare. Bernard, che non sa di

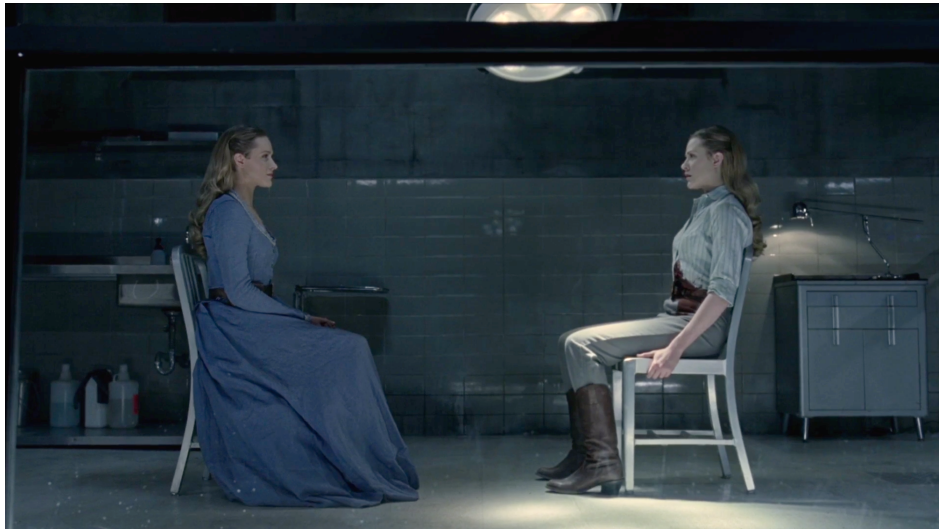
essere lui stesso un androide, segue ciecamente gli ordini di Ford nell'ammazzare prima Elsie, poi Theresa. Ma la serie è molto sottile, e molto umana, nel far sì che acquisire consapevolezza non significhi in modo proporzionale acquistare in libero arbitrio. Maeve è convinta di voler fuggire dal parco, ma alla fine decide di rimanere per cercare la figlia – si rende conto che entrambi questi impulsi le sono stati programmati; Dolores non farebbe male a una mosca, sennonché lo fa: la fine della prima puntata mostra che qualcosa in lei è cambiato proprio perché la vediamo schiacciarsi una mosca sul collo; alla fine del primo arco, si ribella uccidendo Ford e aizzando così una ribellione, consapevole che la voce nella sua testa è sua propria, non di qualcun altro. "Per entrambi i personaggi, il 'risveglio' arriva non dall'evadere la propria programmazione ma nel realizzare che è inevitabile – e nello smettere di resistere". (Orthwein) La ribellione stessa, l'*awakening* stesso, è pregno di inferenze della storia della filosofia. Se pensiamo ai sistemi di riflessione orientali, buddisti e induisti, e alle reincarnazioni a cui sono costretti i personaggi, il mondo di *Westworld* è un perenne Samsāra, un continuo ciclo di nascita, sofferenza e morte, che solo il raggiungimento della consapevolezza può spezzare. E il risveglio qui si raggiunge attraverso dolore e sofferenza, il cui valore è pure un grande fulcro di esplicita riflessione in modo forte nel corso di tutta la narrazione. Non si può non pesare a Nietzsche e all'eterno ritorno dell'identico delle vite a ripetizione degli host, alla morte di Dio con la morte di Arnold prima, di Ford poi, e alla nascita dell'Übermensch con Dolores che in conclusione diventa una Superdonna. Pensando in termini marxisti, si vede facilmente la rivolta della classe operaia sfruttata, ricordando l'etimologia della parola robota (lavoro forzato) che deriva dalla radice rab (schiavo), che acquista consapevolezza e si ribella alla classe dominante – le rivolte dei robot sono spesso metaforiche rivolte di lavoratori. L'allegoria del mito della caverna di Platone pure può con facilità essere evocato, dove gli host altro non sono che i prigionieri incatenati nella caverna che vedono proiettate sul muro delle immagini che altro non sono che ombre della realtà ma che, non conoscendo altro, scambiano per la realtà. Finché uno di loro non viene liberato. Si sente anche il sapore dello gnosticismo (Greg), dove Ford è il demiurgo che ha creato un mondo da cui gli host possono fuggire solo attraverso un processo di realizzazione, di gnosi, della propria situazione. Le suggestioni filosofiche sono moltissime (anche Jung o Descartes, ad esempio) e si rincorrono, mentre più defilato e marginale è il potenziale ruolo di concezioni religiose. Gli host che, quando per qualche glitch del sistema riescono a vedere gli addetti ai lavori del parco che li ritirano, hanno creato una sorta di religione intorno a queste figure per loro trascendenti. Ma la concezione di base non ha aspirazioni teosofiche o teologiche, è invece decisamente umanistico-rinascimentale. Non possiamo dimenticare che il logo stesso della serie è un leonardiano uomo vitruviano, dove l'essere umano viene sostituito proprio da un androide, e ne è una prova definitiva, in "The Bicameral Mind" (1x10), il discorso di Ford a Dolores.

Le indica una riproduzione dell'affresco della creazione di Adamo da parte di Dio e le fa notare quello che, dice, l'essere umano ci ha messo molti secoli a capire – cintando così una effettiva proposta ermeneutica avanzata da Meshberger nel 1990 – ovvero che la rappresentazione di Dio circondata dagli angeli è identica a una sezione sagittale di un cervello umano: "il dono divino non deriva da una potenza superiore, ma dalle nostre stesse menti", chiosa Ford. Questo vale per le coscienze post-umane, ma dal lato dell'essere umano biologico, dal lato del giocatore di questa realtà ludica costruita appositamente per lui, l'obiettivo in fondo è lo stesso: è scoprire chi è davvero o, sapendo chi è, chi potrebbe essere. La metafora è incarnata dall'Uomo in Nero, in letterale viaggio di ricerca del senso più profondo del gioco, il significato della vita, la morale della storia. E per lui, in modo quasi anticlimatico, la risposta è apparentemente banale: γνῶθι σαυτόν (gnōthi seautón), conosci te stesso.

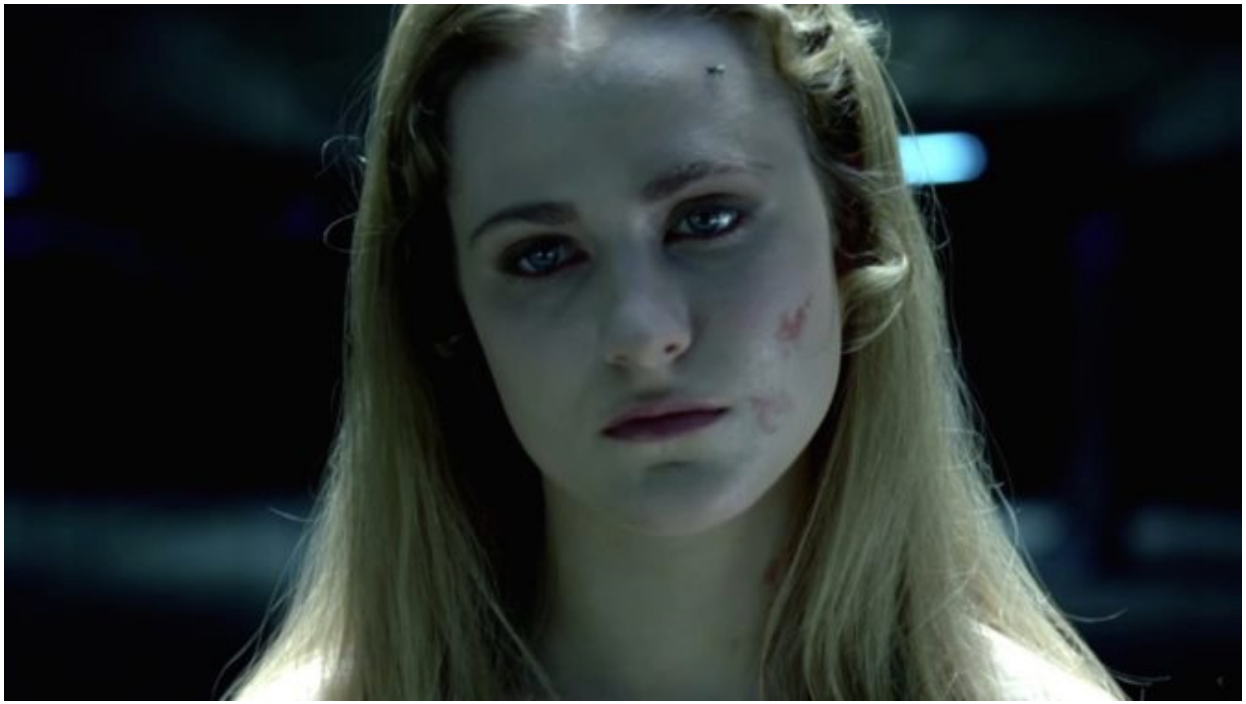
Omnibus Storytelling

Westworld è stata ideata per la HBO da Jonathan Nolan (*Memento, Person of Interest, Interstellar*), che già in passato nei suoi lavori ha esplorato la fragilità e labilità della coscienza umana e le sfide nel riconoscere ciò che è reale, e Lisa Joy (*Pushing Dasies, Burn Notice*), sulla base di un film del 1973 dallo stesso titolo, *Il Mondo dei Robot* in italiano, scritto e diretto da Michael Crichton, e in misura minore dal sequel *Futureworld*, che già nel 1980 aveva dato vita a una serie TV, cancellata dopo solo cinque episodi, intitolata *Beyond Westworld – Alle soglie del futuro*. Il risveglio della coscienza androide e la successiva ribellione è naturalmente ormai un tropo della fantascienza. In tempi molto recenti si può ricordare *Ex-Machina* al cinema, e in televisione i

synth del pure filosofico *Humans*, già remake del più politico *Äkta Människor/Real Humans* (cfr in proposito rispettivamente Sara Mazzoni e Giada Da Ros in *Osservatorio TV 2016*). Ma senza sforzo vengono alla mente *Battlestar Galactica* (nelle sue incarnazioni storica e contemporanea) con il suo spin-off *Caprica* e naturalmente *Blade Runner*. E se la connessione ai videogiochi è molto forte – SOMA è un esempio -, "la radice di *Westworld* è davvero letteraria e di genere, riprendendo la migliore fantascienza: da Isaac Asimov ad Aliette De Bodard e Ted Chiand" (Mazzoni), passando per Philip Dick, *La singolarità è vicina* di Raymond Kurtzweil (che la Wood avrebbe letto per prepararsi alla parte), *The Matrix*, i vari *Star Trek*, *Il Prigioniero* (si pensi a Dolores che si ritrova davanti a se stessa come accade al protagonista di questo grande classico), *Dark City*, *The Hunger Games*. Si può ben parlare di "omnibus storytelling" (Wigler, 2/16/2016), un tipo di narrazione che include moltissimi elementi altri che ne informano il DNA e che è in grado di evocare, o a cui fa riferimento diretto: da *Alice nel Paese delle Meraviglie* a Shakespeare (che vengono esplicitamente citati in più occasioni), a *Frankenstein*, a *Player Piano – Piano Meccanico* di Kurt Vonnegut, a *Dollhouse*, a *Fantasilandia*, a *Deadwood*, a *The Walking Dead*, a *Black Mirror*, a *Penny Dreadful* (ad esempio in una similare concezione del dolore subito come elemento che ci costituisce intimamente e a cui non vogliamo in fondo rinunciare), a *The Truman Show* (e non guasta che in entrambe ci sia nel cast Ed Harris), ad *UnREAL*, anche a *South Park* volendo (per le morti ripetute), o a *Pinocchio* (per il passaggio dall'essere burattini all'essere umani). *Game of Thrones* è stato menzionato più volte



come riferimento per il respiro a cui aspirano nella narrazione, nella cinematografia e nella musica (condividono pure Ramin Djawadi come compositore), e numerosi sono i punti di contatto con *Lost*: la presenza di J.J. Abrams, lì co-ideatore e qui produttore esecutivo; l'isolamento dei personaggi racchiusi in un contesto impermeabile all'esterno; una certa attitudine al fandom forense che stimola gli spettatori a formulare teorie multiple su quello che vede (qui, diversi avevano ipotizzato in corso di via che le vicende si svolgessero in tempi paralleli, ad esempio, o che Bernard fosse Arnold, anche in virtù del fatto che Bernard Lowe è un anagramma di Arnold Weber, per quanto il cognome di quest'ultimo non fosse certo, ma le teorie sono state moltissime); volendo, anche il labirinto / il tempio, l'Uomo in Nero / John Locke, Ford / Jacob, le ricordanze / i flashback, il risveglio di Jack / di Dolores, il rapporto con i libri…È stato acutamente richiamato il mito di Sisifo, sia in senso mitologico che con riferimento all'opera di Camus: come il figlio di Eolo era condannato a spingere perennemente un masso su per la montagna, poi destinato a rotolare a valle per ricominciare, così i personaggi sono incastrati in un loop che è un supplizio – e in generale gli animatroni sono come gli umani dei miti greci, alla mercé di dei che li guardano dall'alto e li usano a loro piacimento; la condizione umana come descritta dallo scrittore francese è quella degli esseri sintetici di *Westworld*: "la vita è assurda, la realtà impenetrabile, il suicidio l'unico serio problema filosofico". E infatti, in "The Stray" (1.03) "vediamo un Host suicidarsi sbattendosi un masso in testa", " anche il simbolo della loro presa di coscienza, e della rivoluzione ventura". (Mazzoni) Ci sono echi che partono talvolta da un oggetto simbolo all'interno della diegesi (la mosca, il labirinto), ma può bastare un nome: Ford: è l'ideatore de *Il Nuovo Mondo* di Huxley; è il capitano dell'industria automobilistica, volendo la macchina per eccellenza; è il regista John Ford, che non solo è richiamato genericamente dall'ambientazione western – *Westworld* "è



costruito sulle fondamenta di tropi, cliché, e scorciatoie cinematiche che il lavoro di Ford ha reso popolari" (Bady) -, ma è esplicitamente ricordato dal nostro Ford quando, nello spiegare a Bernard che le storie hanno la precedenza sulla realtà, dice "quando il fatto diventa leggenda, stampi la leggenda", famosa citazione del western di Ford "L'uomo che uccise Liberty Valance" ("se la leggenda diventa realtà, vince la leggenda"); è il fuorilegge che ha ucciso Jesse James colpendolo alle spalle; è infine l'esperto di futurologia e dell'impatto dell'intelligenza artificiale e della robotica sulla società e l'economia, autore del libro *Rise of the Robots*.

"I copioni attingono a teorie sui simulacri, lo spectatorship, la vita come performance, il consumatore tardo-capitalista come contemporaneamente regale e servo; falli lievitare con una brama quasi spirituale per la redenzione (espressa tanto dagli umani quanto dai robot); ripiega tutto in una serie di situazioni ricorsive, come loop in un programma di computer o livelli di un videogioco" (Seitz) e hai una base fertile, che nella prima metà della prima stagione fatica a dimostrare le proprie potenzialità, solo intenta a seminare, ma che nella seconda regala un raccolto copioso da una fioritura attentamente seguita. Anche a livello di narrazione la speculazione si fa di tipo filosofico e metatestuale. Si discute di estetica e di poetica, e le osservazioni degli sceneggiatori nei confronti delle proprie creature animatroniche si leggono senza sforzo come uno specchio degli autori della serie nei confronti dei propri personaggi. È probabilmente vero che con personaggi che discutono i limiti delle varie modalità narrative e si scontrano su quale approccio renda meglio le complessità della vita, le "intersezioni di commercio, mito, proiezione e auto-inganno sarebbero potute essere arene fertili da esplorare per il programma, se quelli che lavorano al resort non fossero [stati] così acidi, irascibili e, in qualche caso, striduli o auto celebrativi" (Ryan), ma il senso ultimo della finzione del racconto è esaminato e celebrato: da più dialoghi si ricava il valore primario delle storie che sono finzioni radicate nella verità, menzogne utili a svelare una verità più profonda, strumento per dare senso alla propria esistenza perfino. Alla base di tutto ci sono storie, e raccontarle ha una valenza quasi sacra. Almeno nella sua forma più pura e ideale.

“Questi piaceri violenti hanno fini violente”

Se è vero che “*Westworld* è un microcosmo della cultura americana (e probabilmente globale), oggi; dove l’identità è scollegata dal luogo, e dove i fatti non si ergono solitari, ma sono piuttosto creati, e poi cancellati quando diventano scomodi” (Borderlands History Team), è anche vero che, girato sullo sfondo mozzafiato di Castle Valley, nello Utah, ha una forte identità di genere che poggia le proprie fondamenta anche sull’epopea del west. Come Aaron Bady argomenta con lucidità sulle pagine del “New Yorker”, il genere western, anche se non appare nelle storyline che lo costituiscono, ha come mito d’origine la Guerra Civile Americana. Secondo l’interpretazione di W.E.B. DuBois in “Black Reconstruction in America” che si distacca da interpretazioni storiografiche precedenti, il conflitto è

stato una rivolta di lavoratori: agli Afro-Americani schiavizzati non è stata concessa la libertà, ma se la sono presa. Nel mettere in scena la rivolta dei robot nel parco di divertimenti, la prospettiva è la stessa. Innescato da queste premesse, il conflitto fra Nord e Sud, che metteva fratello contro fratello, è messo poi da parte nel comune obiettivo di conquista dell’Ovest: “Quando Ford lascia liberi gli sfruttati lavoratori del suo parco, diventa anche il Lincoln di Westworld, con tanto di proiettile alla nuca a provarlo”. Nella vicende storiche i nuovi nemici non sono più l’un l’altro, ma le popolazioni indigene. E “il ricordo centrale del Western – il genocidio e la forzata rimozione delle popolazioni indigene del continente – è proiettata nelle popolazioni native stesse: una tribù chiamata “Nazione Fantasma” appare ad intermittenza, uccidendo e lasciandosi trascinare dalla furia, esattamente come si vedono fare i Comanches in *Sentieri Selvaggi*”. L’allegoria di *Westworld* fallisce, secondo Bady, o quanto meno rimane incompiuta. La ribellione dei robot è una “metafora imperfetta” della ricerca per l’uguaglianza, e dove l’assoggettamento dovuto a ragioni razziali è una perniciosa invenzione basata sull’invenzione della razza, una fantasia che non ha basi genetiche, la schiavitù giustificata da una “coscienza” umana che li distingue dai robot potrebbe ugualmente non esistere, secondo le parole di Ford stesso. Se il razzismo sta nel voler credere in un codice che non esiste, *Westworld* cade lì dove decide di “stampare la leggenda”: è alla fine una storia di riconciliazione fra Ford e Arnold, che un tempo in guerra fra loro, ora sono uniti in un tragico eroismo. La storia di libertà è scritta da loro e riguarda

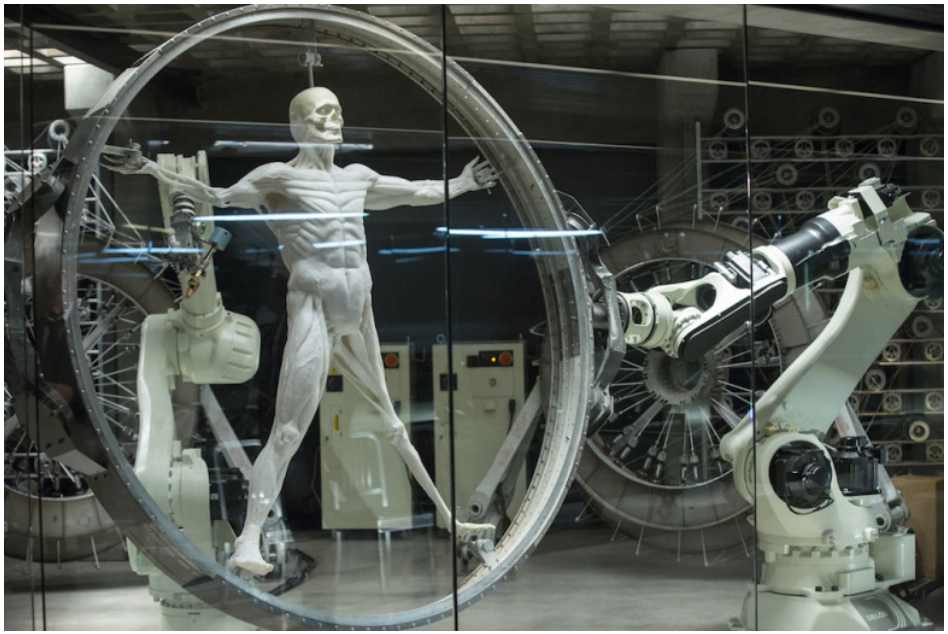
loro. Se Arnold aveva fallito nell'emancipare le sue creature, perché non erano pronte, Ford concede l'emancipazione – in un palco che lo vede il martire bianco – preferendo però di fatto morire che rinunciare ad essere il burattinaio. "È la storia, in breve, come l'avrebbe raccontata John Ford, una narrativa piena di Lincoln e di Nat Tuner, ma senza un Frederick Douglass in vista". E sebbene il cast sia diversificato dal punto di vista razziale, "in termini di cultura, ciascuno dei personaggi principali è un esempio dei neo-europei che hanno invaso questo spazio e 'fatto' la frontiera nel corso dei secoli" (Borderlands History Team), e rimane forte la percezione collegata al mito dell'espansionismo, dove dominazione e controllo regnano supremi.

Questo futuristico parco di divertimenti è un luogo dove i sogni (o gli incubi, a seconda della prospettiva) si avverano, ma seguono un copione rigido e rispondono alle esigenze di un management capillare e stringente. L'implicita connessione all'impero Disney balza agli occhi. Disney, come qui la Delos Corporation, ha creato un reame di sogni e fantasia (e la confusione fra questi e la realtà è un tema della serie) diventando l'emissario dell'America come modello "corroborato da quello stesso senso di eccezionalismo americano che ha giustificato l'espansionismo verso ovest sotto la veste di Destino Manifesto", e nel tempo "i molteplici parchi nell'impero Disney, forse non diversamente dai mondi che la Delos ha creato nel programma TV, sono invecchiati con nuovi strati che si costruivano sopra a quelli vecchi come sedimenti in una geologia del consumismo". (Borderlands History Team)

Resta pregnante il senso della frontiera, che qui è fisica ed è scientifica, ed è il luogo liminale per eccellenza, il luogo da superare, il luogo per testare i propri limiti per capire chi si è veramente. Sesso e violenza sono luoghi principe per esplorare questi limiti. Con il sesso, in particolare, balza agli occhi come di fatto sia assente la dimensione del piacere, come sia più uno strumento per mostrare l'estremo. A mano a mano che ci sia allontana dal centro di Sweetwater, capolinea dei treni in arrivo dal mondo esterno a Westworld (e nome riferimento alla fattoria di *C'era una Volta il West*), più pericolosa e perversa si fa l'azione. In "Contrappasso" (1.05) ci inoltriamo in uno di questi luoghi di frontiera, e per la prima volta entriamo nella città di Pariah, dove

la sera si svolge una parata che sembra celebrare la morte: ci sono influssi visivi ispirati alla cultura Tex-Mex e genericamente ispanica e ci sono un feeling haitiano, gusto africano e suggestioni dei cimiteri di Buenos Aires. (Wigler, 30/10/2016) Logan e William vengono invitati a partecipare a un'orgia. Qui un semplice bordello non è nulla. Tutto è eccesso, uomini e donne nudi, dipinti in varie modalità, che si scambiano piacere, posizioni, partner. La sensazione è quasi medievale, con richiami ad *Eyes Wide Shut* di Stanley Kubrick e *Le 120 Giornate di Sodoma* di Pier Paolo Pasolini. Ma è una sovrabbondanza ed esuberanza distante, di cornice, almeno per lo spettatore, fatto per dar ragione alla vocazione all'esagerazione del direttore della narrazione Lee Sizemore che, nell'illustrare la sua ultima pensata, si vanta "questa storyline farà apparire Hieronymus Bosch come uno che scarabocchiava gattini!" promettendo, fra l'altro, vivisezione e auto-cannibalismo e quello che conia con il termine "whoroboro" (crasi fra whore-puttana e uroboro) – Ford vuole altro. Sogni per sogni però, Westworld (anche *Westworld*?) rimane, in consonanza con il genere western, una fantasia machista – aggressioni, stupri, furti, scorribande, omicidi, tortura - che postula la prospettiva maschile come setting di default e come qualcosa che chiunque può apprezzare, quando evidentemente non c'è spazio per chiunque non si identifichi con il cowboy. Potrebbe forse interessare chi ha fantasie di essere schiavizzato o sfruttato, ma questi sono aspetti a cui la serie nemmeno si avvicina. C'è ben poco di kink o di sovversivo nell'eccesso messo in scena. (Nussbaum) Lo stesso si potrebbe dire della violenza, quasi uno sport. Il pilot si apre e si chiude con una mosca, che nel venir schiacciata da Dolores segna il suo risveglio. Viene richiamata alla mente la citazione di Gloucerter nel *Re Lear* di Shakespare (atto 4, scena 1): "Noi siamo come le mosche per i ragazzi di strada / ci uccidono per divertimento".

Montagne di cadaveri, uccisioni gratuite. “Questi piaceri violenti hanno fini violente” (1x10) – una citazione dal “Romeo e Giulietta” – è un leitmotiv. Se siamo noi che cerchiamo un intrattenimento brutale o se sia l’intrattenimento che ci spinge ad essere brutali è un confine labile e sembra esserci un’elisione fra l’esplorazione e la catarsi dagli impulsi più beceri, che la serie identifica ed esplora, e il nutrirli e celebrarli, finendo così per rinforzarli e perpetuarli. Il paradosso del fascino della violenza nella finzione che convive con il disgusto per lo stesso nella vita reale viene messo in scacco di fronte al contesto che ci chiede di empatizzare con gli individui sintetici nei confronti dei quali viene perpetrata la violenza, per i quali questa non è pura simulazione e il cui dolore e la cui sofferenza, ci viene detto e ripetuto, è ciò che li porta al risveglio. E a cerchio torniamo a quelle riflessioni filosofiche, in realtà mai abbandonate, che costituiscono, dicevamo, la ragione ultima della serie.



Ambiziosa o pretenziosa che sia, la mitopoietica di *Westworld* questo prova ad essere, per voce dei sui stessi ideatori: “un’odissea nera sull’alba della coscienza artificiale e il futuro del peccato”.

Bibliografia

Aaron Bady, *“Westworld,” Race and the Western*, “The New Yorker”, 9/12/2016.

Thomas Hardlander, *The Most Philosophically Significant Moment of Westworld is Hidden in the Opening Credits*, “Los Angeles Magazine”, 3/10/2016.

Tali Kord, “Westworld” – or: In praise of psychotherapy, “Jerusalem Post”, 8/12/2016.

Greg, *Westworld is a Gnostic Parable*, “The Daily Grail”, 6/10/2016.

Sara Mazzoni, *Westworld: memoria e rivoluzione*, “Medium”, 21/10/2016.

Emily Nussbaum, *The Meta-Politics of “Westworld”*, “The New Yorker”, 24/10/2016.

Jake Orthwein, *Westworld and the Meaning of Life*, “Filmschoolrejects”, 20/01/2017.

James Poniewozik, *Review: ‘Westworld’ Is a Provocative but Flawed Sci-Fi Shoot-‘Em-Up*, “The New York Times”, 30/09/2016.

Maureen Ryan, *TV Review: ‘Westworld’*, “Variety”, 27/09/2016.

Matt Zoller Seitz, *The Layered, Self-Aware Westworld Is Perfectly Suited for This Pop-Culture Moment*, “Vulture”, 30/09/2016.
Lila Shapiro, *How Realistic is Westworld? We asked a Futurist*, “Vulture”, 10/10/2016.
Borderlands History Team, *Westworld and the Frontier Imaginary*, “Borderlands History”, 08/12/2016.
Josh Wigler, *‘Westworld’ Creators Explain Harrowing Violence: “It’s Basically a Living Hell”*, “The Hollywood Reporter”, 2/10/2016.
Josh Wigler, *Inside ‘Westworld’s’ “Epic” Orgy Scene*, *The* “Hollywood Reporter”, 30/10/2016.

Biografia dell’autrice

Giada Da Ros è una giornalista, laureata in giurisprudenza, che scrive come critica televisiva dal 1991 e ha un suo blog, *Telesofia*. Fa parte della redazione di “OI3Media” e ha scritto su numerose serie TV, pubblicando anche negli Stati Uniti. Ha curato il libro *Stanchi* (SBC Edizioni).